LE JEU

DU

TRICTRAC.

LE JEU DU TRICTRAC,

OU

LES PRINCIPES

DE CE JEU

Eclaircis par des Exemples en faveur des Commençans ;

AVEC

L'Explication des termes par ordre alphabétique, & une Table des Chapitres servant de Récapitulation générale.

Par M. J. M. F.

A PARIS,

Chez NYON l'ainé, Libraire, rue Saint-Jean-de-Beauvais.

M. DCC. LXXVI.

Avec Approbation & Privilége du Roi.

AVERTISSEMENT.

CE n'eſt point ici un nouveau Traité qu'on a prétendu faire ſur le Jeu du Trictrac. Ce n'eſt pas un Abrégé non plus des Traités faits ſur cette matiere; puiſqu'il y a certains articles de cet Ouvrage beaucoup plus étendus qu'ils ne le ſont par-tout ailleurs. Ce ſont tout ſimplement les *Principes de ce Jeu* mis *à la portée des Commençans*, petite Brochure *in*-12 de 76 pages, gros caractère, publiée en 1749, à laquelle on n'a fait qu'ajouter les exemples, les calculs & les éclairciſſemens qu'on a cru indiſpenſables pour en faciliter l'intelligence. C'eſt un exercice familier du Trictrac, uniquement fait pour en

connoître les règles, la façon de conduire ſon jeu ſelon les circonſtances, les combinaiſons des dés, les termes d'uſage, la valeur des coups, &c. & pour ſe familiariſer avec les principes relatifs à ces différens objets. Quant aux exemples, on les a tirés en grande partie d'un Livre *in-8°.* de près de 400 pages, petit caractère, intitulé *Le grand Trictrac, ou Méthode facile pour apprendre ſans maître, la marche, les termes, les règles & les fineſſes de ce Jeu, &c. avec figures :* Et c'eſt à ce Livre-là, ſans doute, qu'on eſt redevable des *Principes* en queſtion.

Mais ſi l'un de ces Ouvrages eſt trop diffus ; ſi les règles éparſes çà & là ſans ordre & ſans méthode, s'y trouvent comme noyées dans une immen-

ſité d'exemples, de remarques & de figures; il faut convenir que l'autre eſt trop concis, trop ſec, trop décharné, & tombe par conſéquent dans le défaut oppoſé. On pourroit même dire qu'il eſt moins inſtructif que le premier, quoique plus méthodique; en ce que les règles & les préceptes qu'il contient, étant abſolument dénués d'exemples, reſtent ſans effet, ou deviennent inutiles entre les mains d'un Commençant qui n'y entend rien le plus ſouvent, & qui ignore le parti qu'on peut en tirer, par l'impoſſibilité où il ſe trouve de ſavoir par lui-même en faire une juſte application. C'eſt une bonne charpente, ou ſi l'on veut, un édifice bien fondé, mais peu commode & dépourvu des acceſſoires qui en feroient l'agrément.

On a donc penſé que de ces deux Ouvrages, fondus enſemble, en prenant de l'un ce qui manque à l'autre, on pourroit en compoſer un troiſiéme plus facile à ſaiſir que ce qui a paru jusqu'à préſent ſur ce ſujet; & c'eſt ce qu'on a tâché de faire ici, en traitant chaque matiere à part, dans l'ordre qui lui convient, & en joignant par-tout, autant que cela a paru néceſſaire, l'exemple à la règle, afin de ſauver d'un côté le dégoût & la ſéchereſſe des règles à ceux qui auroient envie d'apprendre ce Jeu-là, & de faire voir d'un autre côté à ceux qui y ont déja fait quelques progrès, les raiſons pour leſquelles on doit jouer tel ou tel coup, plutôt d'une façon que d'une autre.

Par cette méthode toute ſimple,

on a eu ſur-tout en vue de mettre les Commençans promptement au fait de ce qu'on ſuppoſe qu'ils deſirent ſavoir, & de leur épargner une partie du tems qu'ils ſeroient obligés de ſacrifier pour l'apprendre, ou à des lectures fatigantes, ou à des leçons peu inſtructives, & ſouvent très-coûteuſes : *peu inſtructives*, en ce que ces leçons qu'aucune paſſion n'excite, qu'aucun intérêt n'aiguillonne, ſont en général auſſi faſtidieuſes pour celui qui les donne, qu'elles ſont abſtraites & obſcures pour celui qui les reçoit : *coûteuſes*, en ce qu'il eſt arrivé plus d'une fois que des jeunes gens, qui ſavoient à peine la marche & quelques termes de ce Jeu, mais remplis d'ailleurs de préſomption & ne doutant de rien, ſe ſont haſardés

à y jouer de l'argent, & enfilés insensiblement dans des parties ruineuses, dont ils n'ont connu le danger qu'après s'y être précipités.

C'est donc pour obvier, autant qu'il est possible, à ces inconvéniens, qu'on a entrepris cet Ouvrage; en même-tems qu'on a cherché à instruire les novices, en travaillant à leur amusement. Tel est du moins le but qu'on s'est proposé en écrivant; & c'est pour cela qu'on a fait en sorte d'éviter également la trop grande briéveté qui rend quelquefois un Ouvrage inintelligible, & la trop grande prolixité qui le rend ennuyeux.

Par rapport à la division de celui-ci, on n'a fait que suivre le plan tracé par le canevas qu'on a pris pour guide, en ajoutant seulement à cha-

que Chapitre les ſubdiviſions & les Obſervations qui pouvoient s'y rapporter. En ſorte qu'à proprement parler, il n'y a rien de neuf dans ce travail que la forme qu'on a donnée aux Tables des combinaiſons & à quelques-unes des démonſtrations qui y ſont relatives ; & ce n'eſt peut-être pas ce qu'il y a de plus clair.

Quoi qu'il en ſoit, on peut dire que cet Ouvrage contient à peu près tout ce qu'il eſt néceſſaire de ſavoir pour être en état de jouer au Trictrac ; mais en même-tems, on ne ſauroit diſconvenir que le meilleur & le plus court moyen de le comprendre, eſt de joindre à cette lecture le ſecours d'un ami qui poſſède le jeu & qui en procure la pratique. C'eſt ainſi que l'un des deux Joueurs

le montrant à l'autre, lui en expliquera les termes & lui en développera les principes, à mesure des coups qui se présenteront. Trois ou quatre leçons de ce genre, suffiront pour en donner la clef & le goût. Ce n'est qu'en le jouant, & qu'en le jouant bien, qu'on en connoîtra parfaitement la beauté.

Ce seroit peut-être ici le lieu de faire l'apologie du Jeu du Trictrac, & de faire voir combien il l'emporte sur tous les Jeux qui sont aujourd'hui l'amusement des sociétés; mais il est assez connu pour n'avoir pas besoin d'en relever les avantages, & il se soutient depuis trop long-tems, malgré toutes les vicissitudes des modes, pour craindre que jamais on l'abandonne. Il suffit que l'on sache

que ce Jeu demande un bon jugement; que ſes combinaiſons le rendent plus capable qu'aucun autre de former l'eſprit de la jeuneſſe; qu'il eſt aimé des gens ſenſés qui s'y amuſent volontiers & le préfèrent à tous les autres Jeux qui ſont plus bornés; qu'exempt de ſupercherie, il a encore cet agrément que deux perſonnes lui ſuffiſent; & que l'attention qu'il demande, eſt moins une peine pour ſes amateurs qu'une ſource de plaiſirs.

On trouvera peut-être quelques répétitions dans le détail de cet Ouvrage, entre le texte & l'explication des termes; entre les règles générales & les règles particulieres; entre ces mêmes règles & les exemples: mais il eſt des choſes qu'on ne ſauroit trop

répéter pour les rendre ſenſibles. D'ailleurs quand on travaille pour des Commençans, & qu'il s'agit de règles ou de principes, ſi rarement fructueux par eux-mêmes, & ſi facilement oubliés, ne vaut-il pas mieux les leur rappeller dans l'occaſion, que de les omettre ?

En rédigeant cet Ouvrage, on avoit formé le projet qu'on a exécuté en partie, de mettre en caractère *italique* tous les termes conſacrés par l'uſage au Jeu du Trictrac, afin de les faire remarquer aux Commençans, & de leur donner par ce moyen plus de facilité d'en charger leur mémoire ; mais comme quelques-uns de ces termes, tels que *cornets*, *dames*, *dés*, *fichets*, *jetons*, *jeu*, *jouer ſon coup*, *marquer*, *par-*

tie, *points*, *prendre* ou *reprendre* (ſon coin,) *Trictrac*, *trou*, &c. s'entendent aſſez par eux-mêmes pour n'avoir pas beſoin d'être diſtingués; que d'ailleurs la plupart de ces termes reviennent à chaque inſtant, & qu'en les mettant par-tout en *italique*, le Livre en auroit été ſurchargé, & l'Edition défigurée; on a jugé plus convenable de n'employer ce caractère que pour les termes qui ne ſeroient pas tout-à-fait auſſi ſignificatifs, ou auſſi faciles à retenir que ceux-là; ſauf à réunir les uns & les autres dans un Chapitre particulier, en forme de Dictionnaire, dans lequel on les rappelleroit tous, en en donnant l'explication.

Mais une partie des termes de cette derniere eſpèce ayant été mis en *ita-*

lique dans quelques endroits de cet Ouvrage, & en *romain* dans d'autres, (ce qui n'eſt pas tout-à-fait régulier,) il eſt à propos de prévenir le Lecteur que pour l'uniformité du travail, les termes *abattre*, *abattu*, *abattue*, *s*, *bande*, *battre*, *battu*, *e*, *conſerver*, *dame ſurnuméraire*, *s*, *doublet*, *hors du tablier*, *maître du jeu*, *paſſer au retour*, *remplir*, *ſimple*, *table*, *s*, *& tablier*, qui ſe trouvent ſouvent en caractère *romain*, ſur-tout dans les premieres feuilles, doivent être par-tout en caractère *italique*.

Par la même raiſon d'uniformité, tous les nombres produits par les dés, doivent auſſi être ſoulignés ou mis en *italique*, tant pour les diſtinguer des nombres de combinaiſons & autres, que pour ne pas confondre les

points amenés, qui ſe jouent, aveç les points gagnés, qui ſe marquent.

D'un autre côté les mots *ſenſible, s,* & *inſenſible, s*, qui ne ſont que des adjectifs, pour exprimer la nature des combinaiſons ; & non des termes proprement dits du Jeu du Trictrac, doivent être par-tout du même caractère que le corps de l'Ouvrage.

Au ſurplus en le liſant, cet Ouvrage, avec quelque attention, le Lecteur intelligent ſuppléera ſans peine à ces légers défauts. Il verra bien qu'on s'eſt plus occupé du fond des choſes que des mots, & qu'on s'eſt principalement attaché à ne rien omettre d'eſſentiel. Cependant comme les mots ne ſont pas à négliger, puiſqu'ils contribuent eux-mêmes à l'intelligence des *choſes*, on ajoutera

ici un *Errata*, tant pour quelques-unes des autres fautes qui ont pu échaper aux recherches qu'on en a faites, malgré toute l'attention qu'on y a apportée, que pour les changemens qu'on croit devoir être faits pour plus de clarté, dans la démonstration de quelques calculs de combinaisons.

A l'égard de la partie Typographique de ce même Ouvrage, de la beauté du caractère qu'on y a employé, des soins & de l'intelligence qu'on a apportés dans son exécution, &c. il suffit de dire qu'on n'a rien épargné pour le rendre digne des Connoisseurs, & pour mériter leurs suffrages.

Fautes à corriger, & Changemens à faire.

pag.	*lig.*	*au lieu de*	*lisez*
8.	10.	*s'en-aller*, & il	*s'en-aller*; mais il
29.	*pénult.*	étoit	est
30.	7.	table de son *grand-jan*,..	troisiéme *table*;
32.	*dern.*	Celui qui le prend le premier...........	Le premier qui le prend
36.	14.	le droit	celui
65.	21.	*le modèle*...............	*les modèles*
	22.	*Chap.* 7. §. 3...........	Chap. VII. §. 3. & 4.
68.	18.	ces dés.................	ses dés.
72.	7.	cependant...............	mais
82.	10.	réeliement...............	réellement
	17.	*impuissance*,............	*impuissance* :
106.	10.	coup : le................	coup. Le
107.	13.	de le faire..............	de lui faire
110.	13.	encore *battre*............	*battre* encore
	18.	coup : cependant........	coup. Cependant
121.	12.	refuser de le faire......	s'y refuser
152.	4.	sentir,) de............	sentir, & comme on l'a déja fait observer,) de
160.	21.	étoit..................	est
171.	7.	excepté................	exceptés
181.	1.	*sonnès* ..... *bezet*.......	un *sonnès* ..... un *bezet*
203.	22. 23.	*découvertes*, qu'il peut *battre* par 6 & 1 – 6 & 3 & 6 & 6, faisant.....	*découvertes*, tant au *talon* que sur les troisiéme & cinquiéme *fleches*, qu'il peut *battre* par 6 & 6 – 6 & 3 – 6 & 1, faisant
204.	9. 10. 11.	*découvertes*, qu'il peut *battre* par 6 & 2 – 6 & 4 – 6 & 6, faisant.......	*découvertes*, tant au *talon* que sur la seconde & sur la quatriéme *fleches*, qu'il peut *battre* par 6 & 6 – 6 & 4 – 6 & 2, faisant
205.	5.	il ne les a pas : d'ailleurs..	il ne les a pas.

(Nota. *Les treize lignes de la page 205, depuis la ligne 5e. jusques & comprise la 17e. doivent être lues de la maniere suivante;*).

D'ailleurs par cette façon de jouer, vous avez cinq *dames découvertes* qu'il peut *battre*, sçavoir;

Celle de la sixiéme *fleche*, par onze *combinaisons* différentes sur le *six*, qui sont 6 & 1 – 1 & 6 – 6 & 2 – 2 & 6 – 6 & 3 – 3 & 6 – 6 & 4 – 4 & 6 – 6 & 5 – 5 & 6 – 6 & 6.

Celle de la cinquiéme *fleche*, dans votre *coin-bourgeois*, par deux *combinaisons* sur le 6 & 1, ou sur le *sept*.

Celle de la troisiéme *fleche*, par deux autres *combinaisons* sur le 6 & 3, ou sur le *neuf*.

Celle de la seconde *fleche*, par deux autres *combinaisons* encore sur le 6 & 4, ou sur le *dix*.

Et celle qui reste au *talon*, par une *combinaison* sur le *douze*, qui est le *sonnès*, faisant

pag.	lig.	au lieu de	lisez
206.	7. 8. 9.	*découvertes*, qu'il pourroit *battre* par 6 & 2 — 6 & 3 — 6 & 4 — 6 & 6, c'est-à-dire	*découvertes*, tant au *talon* que sur les deuxiéme, troisiéme & quatriéme *fleches*, qu'il pourroit *battre* par 6 & 6 — 6 & 4 — 6 & 3 — 6 & 2, c'est-à-dire
	16. 17. 18.	*découvertes*, qu'il peut *battre* chacune de deux façons, par 6 & 2, & 6 & 3, faisant	*découvertes* sur les troisiéme & quatriéme *fleches*, qu'il peut *battre* chacune de deux façons, l'une par 6 & 3, & l'autre par 6 & 2, faisant
207.	3.	le 6 & 2, & le 6 & 4,	le 6 & 4, & le 6 & 2,
	4.	*battre*, faisant	*battre* sur votre seconde & sur votre quatriéme *fleches*, faisant
	10. 11.	du 6 & 3, & du 6 & 4, qui	du 6 & 4, & du 6 & 3, sur votre seconde & sur votre troisiéme *fleches*; c'est-à-dire, quatre *combin.* qui
	19. 20. 21.	*découvertes*, qu'il peut *battre* aussi de deux façons chacune, par 6 & 1 & 6 & 2, faisant	*découvertes* sur les quatriéme & cinquiéme *fleches*, qu'il peut *battre* aussi de deux façons chacune, l'une par 6 & 2, & l'autre par 6 & 1, faisant
208.	15.	*neuf*, par le 6 & 3,	*neuf*, ou sur votre troisiéme *fleche*, par le 6 & 3,
209.	5. 6.	à découvert sur le 6 & 2; & sur le 6 & 6,	à découvert sur votre quatriéme *fleche* & au *talon*; c'est-à-dire, sur le 6 & 2, & sur le 6 & 6,
211.	15. 16.	à découvert sur le 6 & 3, & sur le 6 & 6, faisant	à découvert sur la dame de votre troisiéme *fleche*, qu'il peut *battre* par le 6 & 3, & sur celle qui reste au *talon*, qu'il peut encore *battre* par le 6 & 6, faisant
212.	3. 4.	*découvertes* qui peuvent être *battues* par 6 & 1 & par 6 & 4, faisant	*découvertes*, tant dans votre *coin-bourgeois* que sur votre seconde *fleche*; lesquelles peuvent être *battues*, l'une par 6 & 1, & l'autre par 6 & 4, faisant
239.		(Nota. *Mettez une petite ligne noire au bas de cette page, pour l'addition du nombre* 15.)	
261.	6.	*tenir*	*conserver*
271.	1.	sur les	à cause des
	2.	de la seconde & de la	sur la seconde & sur la
	4.	*passer* les deux dames	*passer* dans son *coin* la *case*
294.	11.	celles qui lui restent	celle qui lui reste
297.		(Nota *Après le dernier article de la page* 297, *ajoutez l'article ci-contre.*)	*DAME SURNUMÉRAIRE*, *surcase*. (Voyez *case*, septiéme article.)
298.	2.	pour	contre
309.	7.	au mot *école*	au terme d'*école*
340.	1.	*a marqué*	a marqué.

LE

LE JEU
DU TRICTRAC,
OU
Les Principes de ce Jeu, éclaircis par des Exemples, en faveur des Commençans.

CHAPITRE PREMIER.

INSTRUCTION PRÉLIMINAIRE SUR LE JEU DU TRICTRAC.

CE Jeu tire ſon nom du bruit qu'on fait en y jouant.

Quinze dames de chaque côté, de deux couleurs différentes; deux dés, avec deux

cornets pour les pouſſer; trois jetons pour marquer les points; & deux fichets pour marquer les trous qu'on gagne, ſervent à jouer au Trictrac.

On ne joue que deux : ce ſont les Joueurs eux-mêmes qui mettent les dés dans leurs cornets.

On commence ce Jeu par faire chacun trois *piles* de dames, qu'on poſe ſur la premiere *fleche* du Trictrac, à la droite de l'un des Joueurs, & à la gauche de l'autre, au choix de celui pour lequel on a de la conſidération; de façon cependant que les *piles*, qu'on appelle auſſi le *taſon*, ſoient du côté oppoſé à la lumiere, afin de ne pas jouer contre le jour.

Par le même principe de politeſſe, on donne auſſi le choix des dames & des cornets, & on préſente le dé à la perſonne pour laquelle on doit avoir de la déférence, pour tirer à qui l'aura. Celui qui a de ſon côté le dé qui marque le plus haut point, gagne la primauté, & joue les points de ce premier coup.

Les nombres diſſemblables, comme ſix-cinq, quatre & trois, &c. ſont appellés *ſimples*. Ceux qui viennent égaux, comme deux ſix, deux cinq, deux quatre, &c. ſont appellés *doublets*.

Chaque doublet ſe nomme différemment : les deux as, *bezet* ; les deux deux, *double-deux* ; les deux trois, *ternes* ; les deux quatre, *carmes* ; les deux cinq, *quines* ; & les deux ſix, *ſonnès*.

Il y a trois façons de jouer ſon coup : on peut le jouer *tout-à-bas*, ou *tout-d'une*, ou par *tranſport*.

Jouer *tout-à-bas*, c'eſt prendre deux dames du *talon* pour les mettre dans le jeu, ſuivant les nombres des deux dés.

Jouer *tout-d'une*, c'eſt exprimer avec une ſeule dame ce qu'on pourroit exprimer avec deux, chacune pour chaque dé.

On appelle jouer par *tranſport*, quand au lieu de tirer du *talon* la dame, ou les dames qu'on a à jouer, on les prend dans le jeu même où elles ſont déja *abattues*. C'eſt ainſi, par exemple, qu'on ne peut

prendre ſon *coin-de-repos*, ou faire les *caſes* avancées du *grand-jan*, que par *tranſport*.

D'abord, il eſt à propos, ſuivant ce que portent les dés, de jouer deux dames de ſes *piles* ſur les *fleches* qui répondent aux nombres de ces mêmes dés; ce qu'on appelle *abattre du bois :* on joue autrement, ſi l'on veut, en n'*abattant* qu'une dame; ce qui ſe dit *jouer tout-d'une :* la même choſe ſe pratique à l'égard de tous les autres nombres qu'on peut exprimer en jouant *tout-d'une*, ſi vous en exceptez *ſonnès*, & *ſix-cinq*, qu'on doit *abattre* abſolument, parce que les règles du jeu ne permettent point de mettre une dame ſeule dans ſon *coin-de-repos*, & encore moins dans celui de l'adverſaire.

Il eſt preſque toujours de l'intérêt du Joueur de commencer par faire des *caſes*. On commence d'abord à *caſer* dans la premiere *table*, où les dames ſont en *piles ;* on paſſe enſuite dans la ſeconde, où eſt le *coin-de-repos*.

Lorſqu'on joue ſes dames, on ne doit

jamais compter les *fleches* d'où elles partent, ſoit qu'on *abatte du bois*, ou qu'on joue les dames *abattues*.

La *marche* s'apprend facilement, en obſervant que le nombre pair va toujours de *fleche* blanche en *fleche* blanche, ou de *fleche* verte en *fleche* verte; & le nombre impair, de *fleche* blanche en *fleche* verte, & également de *fleche* verte en *fleche* blanche.

La *partie de Trictrac*, autrement dite le *tour*, eſt de douze trous : à meſure qu'on les prend, on les marque ſur les *bandes* du Trictrac, trouées des deux côtés vis-à-vis de chaque *fleche*. Si l'un des Joueurs les prend de ſuite, ſans que l'adverſaire en ait pris aucun; cela s'appelle gagner une partie *grande-bredouille* : cependant elle ne ſe paye double que lorſque les Joueurs en ſont convenus avant que de commencer.

Il faut, pour marquer un trou, avoir gagné douze points : les points que l'on gagne ſe marquent avec les jetons, au

bout & devant les *fleches* du Trictrac ; ſavoir, deux points, devant la *fleche* de l'as ; quatre points, entre la *fleche* du trois & celle du quatre ; ſix points, contre la bande de ſéparation, devant la *fleche* du cinq, où ſe fait le *coin-bourgeois*; huit points, dans la ſeconde table, près de la même bande de ſéparation ; dix points, devant la *fleche* du dix, ou près de la bande du fond, devant le *coin-de-repos*. A l'égard des douze points qui font le trou, *partie ſimple* ou *double*, ils ſe marquent avec le *fichet* ſur la *bande* du Trictrac, à commencer du côté où les dames ſont en *piles*.

Le premier qui marque, ne ſe ſert que d'un jeton : quand il a gagné douze points, ſans être interrompu par l'adverſaire, il marque deux trous, ce qui ſe nomme indifféremment *partie double*, *partie une & deux*, ou *partie bredouille*.

Celui qui gagne des points en ſecond, les marque avec deux jetons : quand il en prend douze ſans interruption, il marque

de même deux trous, *partie bredouille* : lorſqu'il eſt interrompu, l'adverſaire, en marquant les points qu'il gagne, lui ôte un de ſes jetons, ce qui s'appelle *débredouiller.* Il eſt de la bienſéance de ſe *débredouiller* ſoi-même, ſans attendre que l'adverſaire le faſſe. Pour lors celui qui parvient le plutôt au nombre de douze points, ne marque qu'un trou ; ce qui s'appelle *partie ſimple.*

Le Joueur qui marque un ou deux trous, non-ſeulement efface tous les points qu'avoit l'adverſaire avant le coup de dé, mais encore, (s'il juge à propos de *tenir*,) conſerve ce qu'il a de points au-delà des douze pour le trou. Il peut cependant arriver que du même coup l'adverſaire ſoit *battu-à-faux* : pour lors il marque de ſon côté en *bredouille* les points qui lui ſont donnés.

Celui qui a gagné un ou deux trous de ſon dé, a la liberté de *s'en-aller*, c'eſt-à-dire, de *lever* les dames qu'il *empile* de nouveau, pour recommencer à les *abattre* & faire de nouveaux *pleins*, juſqu'à ce que

l'un des deux ait gagné le *tour* ou la partie complette du Trictrac : en *s'en-allant*, il ne conserve aucun des points qui lui sont restés : il efface de même ceux de l'adversaire, qui ne marque jamais qu'après le coup joué, ceux qu'il gagne *battu-à-faux*, autrement dit par *jan-qui-ne-peut.* Si au contraire les points qu'il gagne, & qui lui sont marquer le trou, proviennent du dé de l'adversaire, il ne peut *s'en-aller*, & il conserve tous les points qui lui restent au-delà des douze en vertu desquels il a marqué le trou.

CHAPITRE II.

DES JANS.

ON partage le tour du *tablier* en quatre parties égales, qu'on appelle *tables;* & chacune de ces tables porte le nom de *jan*. Dans le *jeu ordinaire*, chaque Joueur en a deux; & quand on *paſſe au retour*, chaque Joueur en a quatre, compoſés chacun de ſix *fleches*. Dans le jeu ordinaire, les deux *jans* de chaque Joueur ſont devant lui, près de la *bande* où il marque ſes trous: & ces *jans*, dont il ſera parlé ci-après, ſont connus, l'un ſous le nom de *petit-jan*, & l'autre ſous celui de *grand-jan*.

On compte huit *jans* au jeu du Trictrac.

Le premier eſt le *jan-de-ſix-tables* ou de trois coups.

Le ſecond eſt le *jan-de-deux-tables* ou des deux coins.

Le troiſiéme, le *contre-jan-de-deux-tables*.

Le quatriéme, le *jan-de-meſéas* ou des as du coin.

Le cinquiéme, le *contre-jan-de-meſéas.*

Le ſixiéme, le *petit-jan.*

Le ſeptiéme, le *grand-jan.*

Et le huitiéme, le *jan-de-retour.*

§. I. *Du jan-de-trois-coups.*

Le *jan-de-trois-coups*, autrement dit *jan-de-ſix-tables*, ſe fait quand en trois coups, en commençant la partie, & toutes les fois qu'on recommence après avoir *levé* toutes les dames, on *abat* ſix dames de ſuite ; ſavoir, cinq dans la premiere table, & une dans la ſeconde à la premiere *fleche ;* en obſervant qu'on n'eſt point obligé de faire ce *jan* ſi on ne veut : il ſuffit qu'on ait amené du troiſiéme coup le nombre convenable, pour qu'il vaille quatre points; & pour lors on fait la *caſe* qui paroît la plus avantageuſe dans la table du *grand-jan*, de deux des quatre dames *abattues* dans celle du *petit-jan.*

§. 2. *Du jan-de-deux-tables.*

Le *jan-de-deux-tables* ſe fait lorſqu'on n'a que deux dames *abattues*, l'adverſaire n'ayant pas ſon *coin*, & que les nombres des dés du Joueur vont, l'un, de l'une de ſes dames, à ſon *coin*, & l'autre, de ſon autre dame, à celui de l'adverſaire : ce coup vaut quatre points par *ſimple*, & ſix par *doublet ;* & on *abat* d'autres dames des *piles ;* car on ne peut prendre ſon *coin*, qu'en y mettant deux dames à la fois ; & on ne peut en mettre une ni deux dans celui de l'adverſaire.

Chaque Joueur peut faire ce *jan* une fois ſeulement ; & le premier qui le fait, n'empêche pas le ſecond de le faire après, pourvû qu'il n'ait auſſi que deux dames *abattues*, que les deux *coins* ſoient vuides, & que les nombres de ſes dés aillent, comme on vient de le dire, l'un, d'une de ſes dames, à ſon *coin*, & l'autre, de ſon autre dame, à celui de l'adverſaire ; ce qui s'appelle *battre les deux coins.*

§. 3. *Du contre-jan-de-deux-tables.*

Le *contre-jan-de-deux-tables* se fait lorsqu'on *bat-à-faux les deux coins*, c'est-à-dire, lorsque le Joueur n'ayant que deux dames à bas, tandis que l'adversaire a déja pris son *coin*, l'un des nombres des dés, va, de l'une des dames du Joueur, à son *coin* vuide, & l'autre nombre, de son autre dame, au *coin* garni de l'adversaire : pour lors il perd ce qu'il auroit gagné, si l'adversaire n'eut pas pris son *coin ;* quatre points par *simple*, & six par *doublet.*

Ce coup arrive très-rarement, & ne peut arriver, ainsi que le *jan-de-deux-tables*, qu'une fois par partie, au commencement du jeu, parce qu'il n'a plus lieu lorsqu'on a plus de deux dames *abattues.*

§. 4. *Du jan-de-méséas.*

Le *jan-de-mésé̃as* se fait lorsqu'ayant pris son *coin*, sans avoir d'autres dames *abattues*, (l'adversaire n'ayant pas le sien,) l'on

amène un ou deux as : ce coup vaut, dans le premier cas, quatre points, & ſix dans le ſecond, par *doublet.*

§. 5. *Du contre-jan-de-méſéas.*

Le *contre-jan-de-méſéas* eſt rare : il ſe fait quand le Joueur ayant ſon *coin*, ſans avoir d'autres dames *abattues*, & l'adverſaire le ſien, on amène un ou deux as ; auquel cas on perd quatre ou ſix points, comme on les auroit gagnés, ſi l'adverſaire n'avoit pas eu ſon *coin.*

§. 6. *Du petit-jan.*

Le *petit-jan* peut avoir été ainſi nommé, parce qu'on n'y fait que cinq *caſes*, par oppoſition au *grand-jan* & au *jan-de-retour*, où on en fait ſix : & la raiſon pour laquelle on ne fait que cinq *caſes* dans le *petit-jan*, ou dans la premiere table, quoiqu'il y ait ſix *fleches* comme dans les autres tables, c'eſt qu'on ne compte pas le *talon*, ou la premiere *fleche* pour une *caſe*,

puiſque l'as ſe met ſur la ſeconde *fleche* ; le deux, ſur la troiſiéme ; le trois, ſur la quatriéme ; le quatre, ſur la cinquiéme ; & le cinq, ſur la ſixiéme, où ſe fait le *coin-bourgeois*, près de la bande de ſéparation : mais il eſt à obſerver qu'on ne compte ces *fleches* que comme les points qu'on amène ; c'eſt-à-dire, qu'on appelle premiere *fleche*, celle où ſe met l'as ; ſeconde *fleche*, celle où ſe met le deux, & ainſi des autres : en ſorte que le *coin-bourgeois* ne ſe fait par ce moyen que ſur la cinquiéme *fleche*.

Le *petit-jan*, ou *petit-plein*, ſe fait donc dans la premiere table où ſont les *piles* de dames en commençant : on le fait aſſez commodément quand on n'amène que du *petit-jeu*, comme *bezet*, deux & as, trois & as, &c. mais pour peu que les dés amènent du gros, il ne faut pas s'y arrêter.

On peut *remplir* ſon *petit-jan*, d'une, de deux, & même de trois façons par *ſimple* ; & chaque façon vaut quatre points.

On peut encore *remplir* d'une façon par

doublet, ou de deux façons par l'une & l'autre partie du *doublet*, autrement dite *double-doublet*; & chaque façon vaut six points.

Quoique le *talon*, comme on vient de le dire, ne soit pas compté pour une *case*, puisqu'on ne commence à compter la premiere que de la seconde *fleche* où on met l'as, il faut cependant que ce *talon* soit garni au moins de deux dames pour faire son *petit-plein* ou pour le *conserver*, parce que sans cela le *plein* n'auroit pas lieu.

Il est de la prudence, quand on a gagné un ou deux trous de son *petit-jan*, de *s'en-aller*, particuliérement lorsque l'adversaire a son jeu bien avancé, c'est-à-dire, beau-coup de dames dans sa seconde *table*, avec lesquelles il *battroit* celles que le Joueur auroit de *découvertes*, & son *coin*, si l'ad-versaire avoit le sien. Le Joueur, en *te-nant* mal-à-propos, pourroit encore se voir forcé de *passer* l'une de ses dames dans la table du *petit-jan* de son adversaire, où elle seroit *battue*, & empêcheroit, ou du

moins ôteroit la facilité de faire le *grand-jan*, parce qu'on auroit une dame de moins.

On ne peut, pour conſerver ſon *petit-jan*, prendre ſon *coin-de-repos* par *puiſſance*, en jouant, par exemple, *quines* pour *ſonnès*; les règles de ce Jeu étant de ne point prendre ſon *coin* par *puiſſance*, lorſqu'on peut le prendre par *effet*. On eſt donc obligé de *rompre*, à moins qu'il n'y ait *paſſage libre* dans la table du *grand-jan* de l'adverſaire, pour *paſſer* dans celle de ſon *petit-jan* : encore ne peut-on y *paſſer* que dans le cas où il ne peut plus faire ſon *petit-jan* ou *petit-plein*.

Celui qui *s'en-va*, a le dé pour recommencer.

§. 7. *Du grand-jan.*

Le *grand-jan* peut être ainſi appellé, non-ſeulement parce qu'on y fait ſix *caſes*, par oppoſition au *petit-jan* où l'on n'en fait que cinq, le *talon* y tenant lieu de la ſixiéme, ainſi qu'on vient de l'expliquer dans le

le paragraphe précédent ; mais parce que d'une ſeule *tenue* dans le *grand-jan*, on peut faire le *tour* entier du Trictrac & finir la partie ; au lieu qu'il arrive rarement qu'on puiſſe prendre plus de deux ou trois trous dans le *petit-jan* & dans le *jan-de-retour*, ſans être obligé de *s'en-aller* & de recommencer. Ainſi le *grand-jan* eſt celui où ſe font les plus grands coups.

Le *grand-jan* ſe fait dans la ſeconde table, & ſe nomme auſſi *grand-plein* : on peut remplir le *grand-jan*, ainſi que le *petit-jan* & le *jan-de-retour*, d'une, de deux, ou de trois façons par *ſimple*, & d'une, ou de deux façons par *doublet*, ou *double-doublet* ; & dans ces différens *jans*, le *plein* ſe compte de même.

On appelle *remplir* d'une façon, lorſqu'on ne peut mettre ſur la dame qui eſt la ſeule *découverte* dans la table du *grand-jan*, qu'une ſeule des autres dames, quand bien même on raſſembleroit les nombres des deux dés.

On ne peut *remplir* que d'une façon,

lorſqu'il manque au *plein* une *caſe* entiere, ou deux *demi-caſes ;* & l'on ne *remplit* point du tout du coup, lorſqu'il en manque davantage, parce que les nombres amenés par les dés ne ſe diviſent pas, comme ils peuvent s'additionner en les réuniſſant ; & qu'on ne peut pas, par exemple, d'un cinq provenant de l'un des dés, faire un trois & deux ni un quatre & as, comme d'un trois & deux ou d'un quatre & as provenant des deux dés, on peut en faire un cinq.

On *remplit* de deux façons, lorſqu'on peut mettre deux dames ſur la *demi-caſe* qui reſte à faire : par exemple, amenant cinq & as, on peut *remplir* du cinq & de l'as ſéparément.

Enfin, *remplir* de trois façons, eſt lorſqu'on peut mettre trois dames ſur celle qui eſt *découverte*, une de chacun des points des dés pris ſéparément, & la troiſiéme des points des deux dés joints enſemble ; ce qui ne peut arriver que par un coup ſimple, comme lorſqu'on amène cinq & as, & qu'on *remplit* par la diſpoſition des dames, de l'as, du cinq, & du cinq & as.

Amenant quatre & trois, on peut auſſi *remplir* de trois façons : du trois, du quatre, & du quatre & trois ; & ainſi des autres.

Remplir par *doublet* d'une façon, eſt lorſqu'on ne peut mettre qu'une dame ſur celle qui eſt *découverte*, en raſſemblant même les points des deux dés : on *remplit* par *doublet* de deux façons, autrement dit par *double-doublet*, lorſqu'on amène *ternes*, par exemple, & qu'on *remplit* du trois & du ſix ; ou lorſqu'amenant *double-deux*, on *remplit* du deux & du quatre, &c.

Cette explication doit auſſi ſervir pour le *petit-jan* & pour le *jan-de-retour*.

On ne peut *remplir* de deux ni de trois façons, que lorſqu'il ne s'en faut qu'une dame qu'on ait ſon *plein*.

Pour ſe procurer l'avantage de *remplir* de pluſieurs façons, il eſt bon de mettre une dame ſur la *fleche* vuide du *grand-jan*, lorſqu'il ne reſte plus que cette *caſe* à faire, & principalement lorſque l'adverſaire n'a rien, ou trop peu de points pour qu'il puiſſe, quelque dé qu'il amène,

gagner le trou : & c'eſt ce qui s'appelle *mettre dedans.*

Dans d'autres circonſtances on doit en uſer de même, pour ne pas perdre ſon jeu, au riſque de donner un ou deux trous à l'adverſaire, avec leſquels il *s'en-va.*

Mettre dedans ſe dit donc d'une dame qu'on expoſe ſeule *découverte* ſur la *fleche* vuide qui reſte à garnir pour faire le *plein.* On ne *met* guère *dedans* que pour avoir une occaſion prochaine de *remplir* le coup ſuivant; ainſi, en *mettant dedans*, il faut qu'il ne manque qu'une dame au *plein* pour le coup d'après; car s'il en manquoit deux, ce ne feroit pas une occaſion prochaine de *remplir*, à moins que d'amener préciſément, & à point nommé, les nombres dont on peut avoir beſoin, ce dont on ne doit nullement ſe flatter.

Quoiqu'on *rempliſſe* de deux ou de trois façons, & que les dames aillent ou portent ſur la même, on n'eſt cependant pas obligé de les y jouer : il ſuffit d'y en mettre une à ſon choix; & des trois autres dames

reſtantes après le *plein* fait, on joue celle que l'on veut, qu'on place convenablement à ſon jeu, ſoit pour ſe faire donner des points, en ſe faiſant *battre-à-faux*, ou pour éviter qu'on n'en donne, en ſe *couvrant.*

Après que le *jan* ou le *plein* eſt fait, autant de fois qu'on joue les dés & qu'on le *conſerve*, on gagne & on marque quatre points par *ſimple*, & ſix par *doublet :* il en eſt de même du *petit-jan* & du *jan-de-retour*; & il eſt de la prudence, quand on voit que ſon jeu s'avance trop, & que celui de l'adverſaire eſt plus beau, ou ſe prépare à le devenir, de *s'en-aller* quand on a pris le trou ; autrement on pourroit être *enfilé*, & perdre la partie, quand bien même l'adverſaire n'auroit pas encore pris un trou.

Quand on *tient*, à la faveur de huit points qu'on a de reſte, & qu'on a un jeu fort avancé, il faut ôter la derniere dame qui eſt dans la table du *petit-jan*, afin que l'adverſaire ne la *batte* point *à-faux*, qu'on

puiſſe achever le trou le coup ſuivant, & *s'en-aller*. En uſant de cette précaution, on a encore l'avantage qu'en amenant ſix-cinq, ſix-quatre, &c. faute de ſix à jouer, on *conſerve* le *plein*, & on gagne les quatre points dont on avoit beſoin pour achever le trou.

Si cependant le jeu de l'adverſaire eſt plus *paſſé*, il faut *tenir* : & pour lors il marque deux points pour le ſix qu'on n'a pu jouer.

Obſervez qu'on eſt obligé de *rompre* le *plein* lorſqu'on amène un nombre qu'on ne peut jouer dans ſes *tables*, s'il y a du jour dans la table du *grand-jan* de l'adverſaire, pour *paſſer* dans celle de ſon *petit-jan*. On doit pour lors jouer la dame de l'une des *caſes* qui va directement à ce *paſſage*, ſuivant les points de l'un des dés, & la porter dans la table de ſon *petit-jan*, à la *fleche* où elle va, en comptant les points des deux dés enſemble; bien entendu que cette *fleche* eſt vuide; car s'il y avoit une dame, on la *battroit*; on ne pourroit y mettre une autre dame, & par conſé-

quent on ne feroit pas obligé de *rompre.*

On eft quelquefois obligé de *rompre* par le *coin-de-repos*, lorfque l'adverfaire ne peut plus faire fon *grand-jan* ou *grand-plein*, & que la fixiéme *fleche* où vont les deux dames de ce *coin*, par un *fonnès*, eft totalement vuide.

Après avoir *rompu*, on peut refaire fon *plein* ; ce qui vaut pareillement quatre points par *fimple*, rempliffant d'une façon ; huit points de deux, auffi par *fimple ;* & douze points de trois façons ; fix points par *doublet*, & douze points par *double-doublet.* Ce coup eft affez ordinaire.

Il arrive quelquefois qu'un Joueur eft *enfilé* fans qu'il y ait de fa faute, quand les dés lui font totalement contraires, & qu'il ne peut faire fon *plein.* Cet événement eft l'effet du hafard.

§. 8. *Du jan-de-retour.*

Le *jan-de-retour* fe fait dans la table du *petit-jan* de l'adverfaire, où étoient fes dames en *piles* lorfqu'on a commencé la

partie. En *rempliſſant*, & tant qu'on *tient*, on gagne & on marque comme aux deux *jans* précédens.

Il eſt probable que lorſqu'on fait le *jan-de-retour*, l'adverſaire n'y a plus de dames. Par cette raiſon, le Joueur n'ayant pas à craindre d'y être *battu*, doit étendre les ſiennes, en commençant par faire des *demi-caſes*.

La *caſe* du *coin* y eſt égale aux autres; ainſi on peut la faire à deux fois.

On doit avoir attention, en *paſſant au retour*, de s'arrêter le plus loin que l'on peut de l'ancien *talon* de l'adverſaire, afin d'avoir plus de reſſources pour jouer de gros points; & par la même raiſon, quand on commence à former ſon *jan-de-retour*, on doit, tant qu'on peut, le garnir par le commencement, c'eſt-à-dire, par le *coin-bourgeois* de l'adverſaire, & par les *fleches* qui le ſuivent; parce que quand on commence à *caſer* par les dernieres *fleches*, on s'expoſe ſouvent à ne pas *remplir*, à cauſe des dames qui s'accumulent les unes

ſur les autres, & qui ſe trouvent *paſſées* avant qu'on ait pu *remplir.*

Quand l'adverſaire n'a plus que deux ou trois *caſes* à *paſſer*, & qu'on a occaſion de ſortir du *coin*, on doit le faire, parce qu'on ſe trouve ſouvent embarraſſé pour l'avoir voulu conſerver trop long-temps. Ce *coin* alors riſque peu d'être *battu*; mais dans un commencement de *retour*, on ne s'en défait point, à moins que d'y être forcé, parce que l'adverſaire ayant alors pluſieurs *caſes*, le *battroit* preſque à tout coup.

Quand il ne reſte plus qu'une *demi-caſe* à faire au *jan-de-retour*, on ne peut être cenſé *remplir* de trois façons, ſi on a encore ſon *coin-de-repos*, quand bien même les deux autres dames, & l'une de celles du *coin*, iroient juſte ſur cette *demi-caſe.* On ne *remplit* pour lors que de deux façons, parce que les deux dames du *coin* ne peuvent en ſortir ſéparément : & il arrive ſouvent, comme on l'a déja obſervé, que faute de les avoir ſorties à tems, on

eſt obligé de *rompre*, & de *paſſer* les autres dames ſans eſpoir de pouvoir *remplir*.

Quand toutes les dames ſont *paſſées* dans cette table, on *lève*, c'eſt-à-dire, on met *hors du Trictrac* les dames qui battent juſte ſur la *bande*, que, par privilége de ce *jan*, on compte pour une *fleche*, en commençant toujours par les plus éloignées; n'étant permis de *lever* que celles qui ne peuvent ſe jouer, & de ne point jouer *tout-d'une*, à moins que ce ne ſoit pour conſerver le *plein*.

Celui qui a *levé* le premier, gagne quatre points, ſi ſon dernier coup eſt *ſimple*: ſi c'eſt un *doublet*, il gagne ſix points, leſquels lui reſtent, ainſi que le dé pour recommencer; & il oblige l'adverſaire à *lever* auſſi ſes dames, quand bien même il auroit encore ſon *plein*.

On eſt dans l'uſage, quand les deux Joueurs ont *rompu*, & qu'il n'y a plus lieu de douter qui doit avoir *levé* le premier, que celui qui a le moins de dames à *lever*, tire pour le dernier coup, d'accord

avec l'adverſaire; pour ſavoir ſi les nombres de ſes dés ſeront par *ſimple* ou par *doublet*, & pour marquer en conſéquence les points que ce dernier coup lui donne.

CHAPITRE III.

DES DAMES BATTUES DANS LES DIFFÉRENTES TABLES.

LA valeur des coups, par rapport aux dames *battues-à-vrai* ou *à-faux*, eſt différente ſelon les tables où ces dames ſe trouvent; mais en général on peut obſerver que la façon de *marquer*, relativement aux dames *battues* dans la table du *petit-jan* & dans la derniere table du *retour*, eſt la même, & que la différence de valeur qui ſe trouve entre les dames *battues* dans ces tables, & les dames *battues* dans les tables du *grand-jan*, ne roule que ſur deux points par chacune des façons dont ces dames peuvent être *battues*; c'eſt-à-dire, que ce

qui vaut quatre ou ſix points dans la premiere & dans la derniere table, ne vaut que deux ou quatre points dans la ſeconde & dans la troiſiéme, comme on le verra plus amplement expliqué ci-après.

§. I. *Dames battues dans la table du grand-jan.*

Chaque dame *battue* dans la table du *grand-jan* de l'adverſaire, vaut deux points lorſqu'on la *bat* d'une façon par *ſimple* : quatre points quand on la *bat* de deux façons ; & ſix points ſi on la *bat* de trois façons. Ainſi, amenant cinq & trois, on peut la *battre*, du trois, du cinq, & du cinq & trois : c'eſt à quoi on doit bien prendre garde.

Quand on la *bat* par *doublet*, d'une façon, on gagne quatre points, & huit de deux façons, qu'on nomme *double-doublet*. Cette ſeconde maniere eſt quand on amène deux quatre, par exemple, & qu'on la *bat* du quatre & du double quatre, qui font huit : & ainſi des autres *doublets*.

Il faut faire attention que, d'un ſeul coup de dé, on peut *battre* quatre dames & plus, de celles que l'adverſaire a de *découvertes*, tant dans ſa table du *grand-jan*, que dans celle de ſon *petit-jan*.

Pour *battre* les dames de l'adverſaire, le Joueur peut, en comptant des ſiennes, ſe *repoſer* ſur lui ou ſur ſes propres dames, comme ſur l'une des *fleches* vuides de l'adverſaire, ou ſur celles où il n'a qu'une *demi-caſe ;* avec cette différence, qu'on ne peut ſe *repoſer* ſur aucune *demi-caſe* de l'adverſaire, pour *paſſer au jan-de-retour*. Pour cet effet, il faut que la *fleche* ſoit totalement vuide ; au lieu qu'une dame ſeule ſur cette *fleche*, eſt un vuide ſur lequel on peut ſe *repoſer* pour *battre* plus loin.

§. 2. *Dames battues dans la table du petit-jan.*

On a déja dit que la table du *petit-jan* étoit celle dans laquelle ſont les *piles* en commençant : chaque dame qu'on y *bat*

par *ſimple* vaut quatre points, & ſix lorſqu'on la *bat* par *doublet.*

Il faut obſerver qu'on ne peut *battre* aucune des dames de l'adverſaire, dans cette table, de deux ni de trois façons, qu'on n'ait une ou pluſieurs dames *paſſées* dans la table de ſon *grand-jan*, ce qui arrive quand on a *tenu* au *grand-plein.* Il en eſt de même quand on a *tenu* au *petit-plein*, & qu'on a été obligé pour le conſerver, de *paſſer* une dame dans la table du *petit-jan* de l'adverſaire ; auquel cas on peut *battre* ſes dames de deux ou de trois façons. Chaque dame qu'on y *bat* de deux façons, vaut huit points par *ſimple*, & douze points par *double-doublet ;* mais ces coups ſont extrêmement rares.

§. 3. *Dames battues dans les tables du retour.*

On peut encore *battre* les dames de l'adverſaire dans la troiſiéme & dans la quatriéme table, lorſqu'il les y a *paſſées*

pour faire ſon *jan-de-retour*, ou qu'il a été obligé de les y *paſſer*, pour conſerver ſon *grand-plein* ou *grand-jan*, de même que ſon *petit-jan ;* & pour lors on gagne comme il eſt dit ci-devant aux tables du *grand* & du *petit-jan.*

§. 4. *Jan-qui-ne-peut* ou *battre-à-faux.*

Battre-à-faux ou *jan-qui-ne-peut*, eſt la même choſe : chaque dame qu'on *bat-à-faux* dans la table du *grand-jan* de l'adverſaire, lui vaut deux points par *ſimple*, & quatre par *doublet ;* & dans la table de ſon *petit-jan*, quatre points par *ſimple* pour chaque dame *battue-à-faux*, & ſix points par *doublet.*

On *bat-à-faux* dans cette derniere table, lorſque les dames de l'adverſaire, où répondent l'un & l'autre point des dés ſéparément, ſont *couvertes*, & que celles de la table de ſon *petit-jan*, où vont les mêmes points joints enſemble, ſont *découvertes.*

On ſe ſert encore de ce terme de *jan-qui-ne-peut*, pour le *coin battu-à-faux*, comme pour une dame qui ne peut être jouée.

CHAPITRE IV.

DU COIN-DE-REPOS.

CE *coin* eſt bien nommé *coin-de-repos* : tant qu'on ne l'a pas, on eſt très-expoſé à être *battu*, lorſque l'adverſaire a le ſien, & qu'il a en outre bien des dames dans la table de ſon *grand-jan*, ſoit en *caſes* ou en *demi-caſes* : il ne faut donc pas négliger de le prendre, dès qu'on en trouve l'occaſion favorable : pour cet effet il eſt bon de ſe conſerver, autant qu'on le peut, une ou deux dames ſur la cinquiéme *fleche* du *petit-jan*, qu'on appelle le *coin-bourgeois*, afin d'avoir des ſix à jouer, pour prendre ce *coin-de-repos*.

Celui qui le prend le premier peut *battre*

celui

celui de l'adverſaire ; & il le *bat* effecti-vement, lorſqu'ayant des dames dans la table de ſon *grand-jan*, ſoit en *caſes* ou en *demi-caſes*, les nombres des dés vont l'un & l'autre, de deux de ſes dames, directe-ment au *coin* de l'adverſaire. Ce coup par *ſimple* vaut quatre points, & ſix, par *dou-blet ;* mais on ne peut *battre* le *coin* de l'ad-verſaire, d'un ou de deux as, qu'on n'ait une ou deux dames en *ſurcaſe* ſur le ſien.

Il faut obſerver que quand on n'a pas ſon *coin*, ni l'adverſaire le ſien, on peut le prendre par *puiſſance ;* c'eſt-à-dire que lorſ-qu'on amène ſix-cinq, par exemple, on le prend par cinq & quatre ; que lorſqu'on amène quatre & deux, on le prend de même par trois & as, &c. mais il n'eſt per-mis de le prendre par *puiſſance*, que lorſ-qu'on n'a point de dames avec leſquelles on puiſſe le prendre par *effet ;* & comme on ne peut prendre ſon *coin* qu'en y met-tant deux dames à la fois, de même on ne peut les en ôter pour *paſſer* dans les *tables* de l'adverſaire, & y faire le *jan-de-retour*,

que toutes les deux ensemble ; & pour chaque dame qu'on ne peut jouer, on perd deux points : c'est ce qui s'apprend facilement en jouant.

Quand on peut prendre son *coin* par *doublet*, en y transportant une *case* entiere, on doit toujours le faire, à moins qu'on n'ait besoin de ce coup-là pour couvrir d'autres dames qui sont exposées.

Il faut avoir attention, quand on passe au *jan-de-retour*, de sortir le *coin*, comme on l'a dit, quand on est près de *remplir*, & particuliérement lorsque l'adversaire n'a plus que deux ou trois *cases* dans la table de son *grand-jan ;* autrement on seroit obligé de *passer* ses dames si on amenoit un ou deux as, & on manqueroit le *plein-de-retour*.

§. I. *Avantages du coin.*

Les avantages du *coin* sont donc, 1°. que quand il est garni, il ne peut pas être *battu*.

2°. Qu'il donne le droit de *battre* le vuide.

3°. Qu'il rend ce *coin* vuide plus difficile à être pris.

4°. Que les dames dans le *coin*, ſont dans le poſte le plus avantageux pour dominer le jeu de l'adverſaire, & le *battre* ſouvent quand il ſe découvre, &c.

§. 2. *Modèles de réflexions ſur ce qui doit engager à prendre ſon coin, ou à ne le prendre pas.*

C'eſt la comparaiſon de notre jeu avec celui de l'adverſaire, & ſur-tout de ſes points avec les nôtres, qui doit nous déterminer à prendre, ou à différer de prendre notre *coin*. Par exemple, vous avez deux dames *abattues* dans votre *petit-jan*, l'une ſur la troiſiéme *fleche*, & l'autre ſur la cinquiéme, dans votre *coin-bourgeois* : vous avez outre cela deux *caſes* faites dans votre *grand-jan*, la ſixiéme, & la ſeptiéme dite la *caſe du diable*. Votre adverſaire a pareillement deux *caſes* faites dans le ſien, la ſixiéme & la huitiéme. — Vous faites

cinq & quatre : vous devez prendre votre *coin*, quoique vous ayez déja deux dames *découvertes* dans votre *petit-jan*, & que vous en découvriez encore deux dans votre *grand-jan* ; 1°. parce que votre adverſaire n'a aucun point ; 2°. parce qu'il eſt peu à portée de *battre* vos dames, n'ayant abſolument que le *ſonnès*, c'eſt-à-dire, un coup ſur trente-ſix, qui puiſſe lui donner le trou ; 3°. parce que vous pouvez vous couvrir aiſément ; 4°. & enfin, parce que vous ôtez à votre adverſaire le droit de prendre ſon *coin* par *puiſſance*, que vous acquérez le droit de le *battre*, & que vous lui en rendez la priſe difficile.

Ordinairement on doit prendre ſon *coin*, (ainſi qu'on l'a déja remarqué), lorſqu'il ſe préſente par *doublet*, quoique l'adverſaire ait huit ou dix points, parce qu'on ne ſe découvre pas ; mais ſi on a beſoin de ſe couvrir ailleurs, il faut le faire comme dans l'exemple ſuivant.

Vous avez trois dames *abattues* dans votre *petit-jan*, la premiere ſur l'as ou

ſur la premiere *fleche*, la ſeconde ſur la quatriéme *fleche*, & la troiſiéme dans votre *coin-bourgeois*, avec une *caſe* faite dans le *grand-jan*, ſur la ſeptiéme *fleche*, tandis que votre adverſaire a ſon *coin-de-repos*, une dame dans ſon *coin-bourgeois*, & de plus dix points en *bredouille*. — Vous faites *carmes :* vous pourriez prendre votre *coin* par *doublet*, ſans vous découvrir de nouveau ; mais ſi vous examinez le jeu de votre adverſaire ; ſi vous faites attention qu'il a dix points & ſon *coin* garni, vous conviendrez qu'il eſt fort à craindre pour vous qu'il ne vous *batte*, & qu'il ne marque *partie double :* ainſi vous devez vous couvrir partout, puiſque vous le pouvez, & différer de prendre votre *coin* à une autre occaſion.

Dans un autre cas, votre adverſaire a ſon *coin-de-repos*, deux *caſes* faites ſur les ſixiéme & ſeptiéme *fleches*, & trois dames *abatrues* dans ſon *petit-jan* ſur les deuxiéme, troiſiéme & quatriéme *fleches*, avec dix points en *bredouille*.

De votre côté vous avez deux *caſes* faites

dans votre *grand-jan*, la ſeptiéme & la neuviéme, votre *coin-bourgeois*, & une dame ſur la ſeconde *fleche* de votre *petit-jan*, avec ſix points de reſte. —Vous faites quatre & deux : vous pourriez prendre votre *coin-de-repos ;* mais ce ſeroit le coup du monde le plus imprudent, puiſque vous laiſſeriez deux *dames découvertes* dans votre *grand-jan*, leſquelles pouvant être *battues* de plus de cinquante façons, donneroient à coup ſûr *partie double* à votre adverſaire à qui il ne manque que deux points ; au lieu qu'en ne le prenant pas, & vous couvrant dans tout votre jeu, comme vous pouvez le faire, votre adverſaire n'a que quatre coups pour *battre le coin*, qui ſont, *quines*, *ſonnès*, *ſix-cinq*, & *cinq-ſix*. Vous devez donc abattre le quatre & le couvrir du deux.

§. 3. *Obſervation eſſentielle.*

Pour vous faire connoître l'avantage que vous auriez donné à votre adverſaire en prenant votre *coin*, voyez les Tables des

combinaiſons ci-après, & comptez tous les coups qui pouvoient lui donner la partie.

La *demi-caſe* de la neuviéme *fleche* pouvoit être *battue* du *coin* de votre adverſaire par tous les 3, faiſant treize *combinaiſons*,

SAVOIR; Comb.

2 & 1 — 1 & 2 — 3 & 1 — 1 & 3 — 3 & 2 —
2 & 3 — 3 & 3 — 4 & 3 — 3 & 4 — 5 & 3 —
3 & 5 — 6 & 3 — 3 & 6, ci. 13

Elle pouvoit être *battue* de la *caſe du diable* ou de la ſeptiéme *fleche* de votre adverſaire, de ſix façons par le 7,

SAVOIR;

4 & 3 — 3 & 4 — 5 & 2 — 2 & 5 — 6 & 1 —
1 & 6, ci. 6

Elle pouvoit encore être *battue* de la ſixiéme *fleche*, de cinq façons par le 8,

SAVOIR;

4 & 4 — 5 & 3 — 3 & 5 — 6 & 2 — 2 & 6, ci. 5

De la quatriéme *fleche*, de trois façons par le 10,

SAVOIR;

5 & 5 — 6 & 4 — 4 & 6, ci. 3

27

Comb.

De l'autre part, ... 27

De la troisiéme *fleche*, de deux façons par le 11,

SAVOIR;

6 & 5 — 5 & 6, ci.......................... 2

Et de la deuxiéme *fleche* de votre adversaire, d'une seule façon par 6 & 6 ou *sonnès*, ci............ 1

Ce qui revient à trente façons, dont la seule dame de votre neuviéme *fleche* pouvoit être battue, ci............ 30

La *demi-case* de votre septiéme *fleche* pouvoit être *battue* du *coin* de l'adversaire par tous les 5, faisant quinze *combinaisons*,

SAVOIR;

Comb.

3 & 2 — 2 & 3 — 4 & 1 — 1 & 4 — 5 & 1 — 1 & 5 — 5 & 2 — 2 & 5 — 5 & 3 — 3 & 5 — 5 & 4 — 4 & 5 — 5 & 5 — 6 & 5 — 5 & 6, ci. 15

Elle pouvoit encore être *battue* de la septiéme *fleche* de l'adversaire, de quatre façons par le 9,

SAVOIR;

6 & 3 — 3 & 6 — 5 & 4 — 4 & 5, ci.. 4

19

	Comb.
Ci-contre, ...	19
De la sixiéme *fleche*, de trois façons par le 10,	
SAVOIR;	
5 & 5 — 6 & 4 — 4 & 6, ci...........	3
Et de la quatriéme *fleche*, d'une seule façon par *sonnès*, ci........	1
Ce qui revient encore à vingt-trois *combinaisons*, par lesquelles la *dame découverte* sur votre septiéme *fleche* pouvoit être *battue*, ci...........	23

En sorte que les deux seules *dames découvertes* dans votre *grand-jan*, donnoient à votre adversaire cinquante-trois *combinaisons* de dés pour marquer *partie double*, si vous eussiez fait la sottise de prendre votre *coin*, sans compter les coups qui pouvoient porter sur la dame de votre *petit-jan*, qui restoit *découverte* sur la seconde *fleche*.

Ceux qui commencent à apprendre le Jeu, & ceux même qui y sont déja fait

des progrès, ne ſauroient trop approfondir cette obſervation, qui renferme une partie de ce qui fait la ſcience du Trictrac.

On peut voir par-là que ſouvent, en découvrant telle ou telle dame, on croit n'avoir que trois ou quatre points contraires, tandis qu'on en a dix & douze fois plus à craindre.

§. 4. *Autre exemple.*

Vous avez votre *plein* dans le *grand-jan*, à l'exception du *coin-de-repos*, une *ſurcaſe* ſur la neuviéme *fleche*, & quatre dames dans votre *petit-jan*, dont trois au *talon* & une ſur la quatriéme *fleche*, ſans aucun point d'ailleurs.

De ſon côté votre adverſaire a ſon *plein*, à l'exception de la huitiéme *fleche* qui eſt vuide, une dame *ſurnuméraire* à ſon *coin-de-repos*, & quatre dames dans ſon *petit-jan*, dont une ſur la troiſiéme *fleche*, deux ſur la quatriéme, & une ſur la cinquiéme dans ſon *coin-bourgeois*, avec huit points en *bredouille*.

C'eſt à vous à jouer ; vous faites quatre & deux : vous pouvez prendre votre *coin* par la *ſurnuméraire* de votre neuviéme *fleche*, & par une dame priſe de la *caſe du diable ;* mais vous vous découvrez ſur cette même *caſe*, & votre adverſaire a huit points : devez-vous prendre votre *coin* ou le différer ?

Examinons les jeux : Vous êtes déja découvert dans votre *petit-jan* ſur la quatriéme *fleche*, & ſi vous vous découvrez encore dans votre *grand-jan* ſur la ſeptiéme *fleche*, vous aurez contre vous *6* & *6* — *6* & 5 — *6* & 4 — *6* & 3 — *6* & 1 — 5 & 5 — 5 & 4 — 5 & 3 — 5 & 2 — 5 & 1, qui donnent *partie double* à votre adverſaire ; le *6* & 2 qui ne lui vaut que deux points, n'étant pas ſuffiſant pour la lui donner. Voilà donc dix haſards faiſant dix-huit *combinaiſons* à craindre, ſi vous prenez votre *coin.*

Mais ſi vous ne le prenez pas, votre adverſaire peut le *battre* par *6* & *6* — *6* & 5 — *6* & 3 — *6* & 2 — *6* & 1 — 5 & 5 — 5 & 3 —

5 & 2 — 5 & 1 — 3 & 3 — 3 & 2 — 3 & 1 — 2 & 2 — 2 & 1, ce qui fait quatorze hafards ou vingt-quatre *combinaifons*, pour lui donner *partie double*. Vous ne devez donc pas balancer entre dix-huit & vingt-quatre : vous devez prendre votre *coin* fans héfiter, & cela avec d'autant plus de raifon que par 6 & 6 — 6 & 4 — 6 & 2 — 5 & 5 — 5 & 4 — 4 & 4, il vous *bat-à-faux* dans votre *petit-jan*, & que par 4 & 3 — 4 & 2 — 4 & 1 — 3 & 3 — 3 & 2, il vous *bat* pareillement *à-faux* dans votre *grand-jan*, ce qui fait dix-huit *combinaifons* en votre faveur pour vous donner des points, indépendamment de l'efpérance très-prochaine que vous avez de *remplir* le coup fuivant par tous les 5 & par tous les 7.

Il eft facile en toute occafion de comparer le plus avec le moins de danger pour fe déterminer fagement à prendre, ou à différer de prendre fon *coin*, à fe *couvrir* ou à fe *découvrir* à propos.

CHAPITRE V.

Des Combinaisons des Dés.

Pour connoître les coups qui ſont pour ou contre ſoi, il eſt à propos de ſavoir combien il y a de *combinaiſons* des deux dés, afin de s'en garantir dans les cas dangereux, ou d'en tirer avantage dans les occaſions où l'on peut avancer ſes dames pour les faire *battre-à-faux* par l'adverſaire; & c'eſt ce dont les Tables & les Démonſtrations ci-après donneront une connoiſſance ſuffiſante, pour peu qu'on veuille ſe les rendre familieres par l'uſage, & les appliquer aux circonſtances.

La premiere de ces Tables ſervira à faire connoître les *combinaiſons* des onze nombres, depuis 2 juſqu'à 12 incluſivement, qui peuvent être amenés par les deux dés réunis : & la ſeconde préſentera les *combinaiſons* des points, depuis 1 juſqu'à 6, qui peuvent être amenés également par un dé ſeul, ou par les deux dés enſemble.

§. I. *COMBINAISONS des onze nombres, ou points différens, qui peuvent être amenés dans les divers coups de dés du Jeu de Trictrac;* *SAVOIR;*

PREMIERE TABLE.

POINTS DIVERS DES DEUX DÉS RÉUNIS.	FAÇONS DONT CES POINTS PEUVENT ÊTRE PRODUITS. Comb. sensibles & réelles.	Combin. réelles insensibles.	NOMBRE DES DITES COMBINAISONS sensibles & réelles.	réelles insensibl.	TOTAL.
2..	1 & 1. ou	*bezet*....0.	...1.	......	..1.
3..	2 & 1...	...1 & 2.	...1.	...1.	..2.
4..	3 & 1... 2 & 2. ou	...1 & 3. *double-deux*.0.	...2.	...1.	..3.
5..	4 & 1... 3 & 2...	...1 & 4. ...2 & 3.	...2.	...2.	..4.
6..	5 & 1... 4 & 2... 3 & 3. ou	...1 & 5. ...2 & 4. *ternes*....0.	...3.	...2.	..5.
7..	6 & 1... 5 & 2... 4 & 3...	...1 & 6. ...2 & 5. ...3 & 4.	...3.	...3.	..6.
8..	6 & 2... 5 & 3... 4 & 4. ou	...2 & 6. ...3 & 5. *carmes*...0.	...3.	...2.	..5.
9..	6 & 3... 5 & 4...	...3 & 6. ...4 & 5.	...2.	...2.	..4.
10..	6 & 4... 5 & 5. ou	...4 & 6. *quines*....0.	...2.	...1.	..3.
11..	6 & 5...	...5 & 6.	...1.	...1.	..2.
12..	6 & 6. ou	*sonnès*....0.	...1.	......	..1.
		TOTAUX.	..21.	..15.	.36.

§. 2. *Démonſtration deſdites combinaiſons, & conſéquences qui en découlent.*

Pour démontrer que deux cubes, ou deux dés de ſix faces chacun, produiſent en effet trente-ſix *combinaiſons* différentes, on peut ſuppoſer que les points de chacun de ces dés, ſe ſuivent, le premier depuis 1 juſqu'à 6; & l'autre depuis 7 juſqu'à 12 : au moyen de quoi, l'un de ces dés ne pouvant jamais amener les points de l'autre, on n'aura ni *doublets* ni *combinaiſons inſenſibles:* d'après cela on n'a qu'à combiner chacune des faces du premier, avec chacune des faces du ſecond de ces dés, & l'on aura un produit de ſix multipliés par ſix, faiſant trente-ſix, ainſi qu'il ſuit,

SAVOIR;

						Combi.
1 & 7	1 & 8	1 & 9	1 & 10	1 & 11	1 & 12	faiſt. 6.
2 & 7	2 & 8	2 & 9	2 & 10	2 & 11	2 & 12	6.
3 & 7	3 & 8	3 & 9	3 & 10	3 & 11	3 & 12	6.
4 & 7	4 & 8	4 & 9	4 & 10	4 & 11	4 & 12	6.
5 & 7	5 & 8	5 & 9	5 & 10	5 & 11	5 & 12	6.
6 & 7	6 & 8	6 & 9	6 & 10	6 & 11	6 & 12	6.
					TOTAL	36.

Ou, ce qui revient au même, avec les dés ordinaires,

						Combi.
1 & 1	1 & 2	1 & 3	1 & 4	1 & 5	1 & 6	faiſt. 6.
2 & 1	2 & 2	2 & 3	2 & 4	2 & 5	2 & 6	6.
3 & 1	3 & 2	3 & 3	3 & 4	3 & 5	3 & 6	6.
4 & 1	4 & 2	4 & 3	4 & 4	4 & 5	4 & 6	6.
5 & 1	5 & 2	5 & 3	5 & 4	5 & 5	5 & 6	6.
6 & 1	6 & 2	6 & 3	6 & 4	6 & 5	6 & 6	6.
					Quantité pareille	36.

Il résulte donc de la Table ci-devant ;

1°. Qu'il y a trente-six *combinaisons* réelles des deux dés, savoir, vingt-une apparentes & *sensibles*, & quinze non apparentes ou *insensibles*.

N.B. Les *combinaisons sensibles* sont celles qui sont en évidence, ou les véritables produits des dés ; & les *insensibles* sont celles qui ne paroissent point : par exemple, dans le nombre 3, qui ne peut se faire que par 2 & 1, le dé qui a amené le 2, pouvoit amener l'as ; & celui qui a amené l'as, pouvoit également amener le 2. Ainsi quoiqu'on amène le même nombre, ce ne sont pas les mêmes dés qui le produisent.

2°. Que la différence des vingt-une *combinaisons sensibles*, aux quinze *combinaisons insensibles*, vient des six *doublets* qui ne se trouvant qu'une fois dans les deux dés, doivent être par conséquent plus rares que les coups *simples* qui peuvent se faire chacun de deux façons.

3°. Que le 7 arrivant de 6 façons, Comb. a par conséquent........................6.

Le 8 & le 6 chacun de 5 façons, faisant ensemble......................10.

Le 9 & le 5 chacun de 4 *id*......8.

Le 10 & le 4 *id*....... 3 *id*......6.

Le 11 & le 3 *id*....... 2 *id*......4.

Le 12 & le 2, ainsi que tous les *doublets*, chacun de 1 *id*......2.

Quantité pareille......36.

4°.

4°. Que par conféquent les gradations des *combinaifons* depuis deux jufqu'à fept vont en augmentant, & depuis fept jufqu'à douze en diminuant, à mefure que les points augmentent.

5°. Que le fept, qui eft le milieu des dés entre le point deux & le point douze, a le plus de *combinaifons*, puifqu'il arrive de fix façons, & qu'il a par conféquent fix *combinaifons* à lui feul, en y comprenant les réelles *infenfibles*.

6°. Que puifque le fept a le plus de *combinaifons*, il eft conftant qu'il doit arriver le plus fouvent; c'eft pourquoi il eft à propos de découvrir la dame où va ce nombre, en comptant du coin de l'adverfaire, quand on n'aura à craindre que deux coups, comme 5 & 2 — 2 & 5, & à efpérer quatre coups, comme 6 & 1 — 1 & 6 — 4 & 3 — 3 & 4.

7°. Que fi on prend les points des dés, tantôt unis & tantôt féparés, felon qu'ils peuvent être favorables ou contraires, il en réfultera un nouvel ordre de *combinai-*

ſons qui méritent d'autant plus d'attention que les nombres qui peuvent ſe faire avec un ſeul dé, ont un grand avantage ſur les autres, quand on eſt libre de les prendre ſéparément ou conjointement.

8°. Que des onze nombres qu'on peut faire avec deux dés, cinq peuvent ſe faire également par un ſeul dé & avec les deux dés enſemble, comme ſix, cinq, quatre, trois & deux; au lieu que douze, onze, dix, neuf, huit & ſept ne peuvent ſe faire qu'avec deux dés : & ce ſont les premiers de ces nombres, conſidérés ſous leurs différens rapports, (ſoit comme provenant d'un ſeul dé ſéparément ou des deux dés réunis), qui changent & qui multiplient en quelque ſorte le nombre des *combinaiſons*, comme on le verra par la ſeconde Table ci-après, & par la comparaiſon de cette Table avec la premiere.

9°. Que parmi les cinq points qui peuvent également ſe faire avec un ſeul dé & avec deux, le plus gros doit arriver plus ſouvent qu'aucun des inférieurs, quand on eſt libre

d'unir ou de féparer les points, parce qu'il a plus de *combinaifons* que les autres.

10°. Que fi l'on prend, par exemple, dans la Table des *combinaifons* ci-devant, toutes celles où il entre un fix en un feul dé, on trouvera onze *combinaifons* fenfibles ou infenfibles ; favoir, 6 & 1 — 1 & 6 — 6 & 2 — 2 & 6 — 6 & 3 — 3 & 6 — 6 & 4 — 4 & 6 — 6 & 5 — 5 & 6, & *fonnès* ou 6 & 6 : Et que fi l'on cherche de même tous les coups dont les points réunis font la fomme de fix, on en trouvera cinq, qui font 5 & 1 — 1 & 5 — 4 & 2 — 2 & 4 — 3 & 3 ou *ternes :* en forte que fur les trente-fix différens coups de dés qu'on peut faire, le fix a lui feul feize façons de fe montrer, dont onze provenant d'un feul dé, & cinq des deux dés réunis; & que les autres nombres au-deffous de fix, y compris même l'as qui ne peut fe faire que par un dé, ayant pareillement onze *combinaifons* chacun fur un dé, ne diffèrent que par les *combinaifons* qu'ils ont fur les deux dés, lefquelles font ci-de-

vant rapportées. Tellement qu'en ajoutant toutes ces *combinaiſons* les unes aux autres, on en trouve quatre-vingt-une,

Savoir ;	Comb.
Le 6 a, comme on l'a dit,........................	16.
Le 5..	15.
Le 4..	14.
Le 3..	13.
Le 2..	12.
Et le 1, qui ne peut ſe faire qu'avec un dé,.....	11.
Revenant enſemble à ladite quantité de,.......	81.

11°. Que chacun des ſix points ci-deſſus, paroiſſant donc onze fois en un ſeul dé, dans les trente-ſix *combinaiſons* ci-devant, & plus ou moins avec les deux dés réunis, ſelon la nature du point, il s'enſuit que pour connoître combien on a de coups contre ſoi ſur l'un de ces ſix points, il faut ajouter dix au nombre ſur lequel on eſt découvert : en ſorte que ſi l'on eſt découvert ſur un cinq, en combinant bien, on trouvera que l'on a quinze coups contre ſoi, & ſur le ſix, ſeize. C'eſt ce que la Table ci-après rendra encore plus ſenſible.

§. 3. *COMBINAISONS des points qui peuvent également être amenés par l'un des deux dés pris séparément, ou avec les deux dés réunis;* SAVOIR;

SECONDE TABLE.

CALCULS sur les points produits par un, ou par deux dés.	PAR UN SEUL DÉ PRIS SÉPARÉMENT. Combin. sensibles.	Combin. insensibl.	Nombre des com.		AVEC LES DEUX DÉS RÉUNIS. Combin. sensibles.	Combin. insensibl.	Nombre des com.	TOTAL général desdites combinaisons.
SUR L'AS, onze combin. avec un seul dé, attendu que l'as ne peut pas être amené avec deux dés.	1 & 1 1 & 2 1 & 3 1 & 4 1 & 5 1 & 6	•••••o 2 & 1 3 & 1 4 & 1 5 & 1 6 & 1	1 2 2 2 2 2	11.	•••••••	•••••••	•••••••	11.
SUR LE 2, douze combin. dont onze avec un seul dé, & une avec les deux dés réunis.	2 & 1 2 & 2 2 & 3 2 & 4 2 & 5 2 & 6	1 & 2 •••••o 3 & 2 4 & 2 5 & 2 6 & 2	2 1 2 2 2 2	11.	1 & 1	•••••••	... 1.	12.
SUR LE 3, treize combin. dont onze avec un seul dé, & deux avec les deux dés réunis.	3 & 1 3 & 2 3 & 3 3 & 4 3 & 5 3 & 6	1 & 3 2 & 3 •••••o 4 & 3 5 & 3 6 & 3	2 2 1 2 2 2	11.	2 & 1	1 & 2	... 2.	13.
SUR LE 4, quatorze com. dont onze avec un seul dé, & trois avec les deux dés réunis.	4 & 1 4 & 2 4 & 3 4 & 4 4 & 5 4 & 6	1 & 4 2 & 4 3 & 4 •••••o 5 & 4 6 & 4	2 2 2 1 2 2	11.	3 & 1 2 & 2	1 & 3 ••••••	2 1 } 3.	14.
SUR LE 5, quinze comb. dont onze avec un seul dé, & quatre avec les deux dés réunis.	5 & 1 5 & 2 5 & 3 5 & 4 5 & 5 5 & 6	1 & 5 2 & 5 3 & 5 4 & 5 •••••o 6 & 5	2 2 2 2 1 2	11.	4 & 1 3 & 2	1 & 4 2 & 3	2 2 } 4.	15.
SUR LE 6, seize combin. dont onze avec un seul dé, & cinq avec les deux dés réunis.	6 & 1 6 & 2 6 & 3 6 & 4 6 & 5 6 & 6	1 & 6 2 & 6 3 & 6 4 & 6 5 & 6 •••••o	2 2 2 2 2 1	11.	5 & 1 4 & 2 3 & 3	1 & 5 2 & 4 •••••o	2 2 1 } 5.	16.
TOTAUX	36 *c. s.* &	30 *c. ins.*	*fais.t* 66.		9 *c. s.* &	6 *c. ins.*	*fais.* 15.	81.

La premiere Table ci-devant des diverses combinaisons de deux dés, ou des différens coups de dés du Trictrac, ne monte qu'à.............	36.
Partant, différence de.........	45.

§. 4. *Raiſons des différences de la premiere à la ſeconde Table.*

Si l'on veut ſavoir ſur quels points tombent les quarante-cinq *combinaiſons* de différence de cette derniere Table à la premiere, on verra par la comparaiſon de l'une avec l'autre, Combin.

1°. Que le *bezet* ou le point deux, qui n'eſt employé qu'une fois dans les *combinaiſons* des dés de la premiere Table, eſt employé deux fois dans les *combinaiſons* des points pris enſemble ou ſéparément, de la ſeconde Table; l'une comme faiſant partie des faces d'un ſeul dé, à cauſe de l'as; & l'autre comme produit par les deux dés réunis pour compoſer un deux. — Partant, différence de. . 1

2°. Que le point trois, qui n'eſt porté dans la premiere Table que pour deux *combinaiſons*, eſt employé ſix fois

Combin.

Ci-contre, ... 1

dans la seconde, tant par *combinaisons* sensibles que par *combinaisons* insensibles; savoir, quatre fois comme provenant des *combinaisons* faites sur l'as & sur le deux par un seul dé pris séparément, & deux fois comme produit par les deux dés réunis. — Partant, différence de.................... 4

3°. Que le point quatre, qui n'est compté que pour trois *combinaisons* dans la premiere Table, l'est pour huit dans la derniere; savoir, cinq dans les *combinaisons* sur l'as, le deux & le trois, prises d'un seul dé séparément, & trois dans celles des deux dés réunis. —Partant, différence de...... 5

4°. Que le cinq, qui n'est porté dans la premiere Table que pour quatre *combinaisons*, l'est pour douze dans l'autre; savoir, huit dans les *combi-*

10

Combin.

De l'autre part, ... 10

naiſons ſur l'as, le deux, le trois & le quatre, priſes d'un ſeul dé ſéparément, & quatre dans celles des deux dés réunis. — Partant, différence de.... 8

5°. Que le ſix, qui n'eſt employé que pour cinq *combinaiſons* dans la premiere Table, l'eſt pour quatorze dans la derniere; ſavoir, neuf dans les *combinaiſons* ſur l'as, le deux, le trois, le quatre & le cinq, priſes d'un ſeul dé, & cinq dans celles des deux dés réunis. — Partant, différence de. 9

6°. Que le ſept, qui n'eſt porté dans la premiere Table que ſix fois, eſt employé douze fois dans la derniere, par les *combinaiſons* doubles ſur chacune des ſix faces d'un ſeul dé. — Partant, différence de.......... 6

7°. Que le huit, qui n'eſt employé que cinq fois dans la premiere Table,

Combin.

Ci-contre, ... 33

ſe trouve employé neuf fois dans l'autre, par les doubles *combinaiſons* tirées d'un ſeul dé ſur le deux, le trois, le cinq & le ſix, & par la *combinaiſon* ſimple ſur le quatre. — Partant, différence de 4

8°. Que le neuf, qui n'eſt compté dans la premiere Table que pour quatre *combinaiſons*, eſt employé huit fois dans la derniere, par les doubles *combinaiſons* priſes d'un ſeul dé, ſur le trois, le quatre, le cinq & le ſix. — Partant, différence de 4

9°. Que le dix, qui ne forme que trois *combinaiſons* dans la premiere Table, en fait cinq dans la ſeconde, dont deux doubles ſur le quatre & ſur le ſix, & une ſimple ſur le cinq, également priſes d'un ſeul dé. — Partant, différence de 2

43

	Combin.
De l'autre part, ...	43
10°. Que le onze, qui n'eſt employé que pour deux *combinaiſons* dans la premiere Table, l'eſt pour quatre dans la derniere, par les doubles *combinaiſons*, pareillement priſes d'un ſeul dé, ſur le cinq & le ſix. — Partant, différence de.............	2
11°. Qu'enfin le *ſonnès* ou le point douze ne pouvant ſe faire que d'une façon, & étant également employé dans l'une & l'autre Table pour une ſeule *combinaiſon*, il ne ſe trouve par conſéquent aucune différence entre elles. Ci......................	0
Quantité pareille à la différence...	45 c.

§. 5. *RÉSUMÉ des différences de l'une à l'autre Table ci-devant ; ou Tableau de comparaiſon entre les combinaiſons de la premiere de ces Tables & les combinaiſons de la ſeconde, avec les différences qui en réſultent entr'elles.*

SAVOIR ;

Points ſur leſquels roulent les différences.	PREMIERE TABLE.			SECONDE TABLE.			DIFFÉRENCES DE L'UNE A L'AUTRE TABLE.		
	Comb. ſenſib.	Comb. inſenſ.	Total.	Comb. ſenſib.	Comb. inſenſ.	Total.	Comb. ſenſib.	Comb. inſenſ.	Total.
2	1	0	1	2	0	2	1	0	1
3	1	1	2	3	3	6	2	2	4
4	2	1	3	5	3	8	3	2	5
5	2	2	4	6	6	12	4	4	8
6	3	2	5	8	6	14	5	4	9
7	3	3	6	6	6	12	3	3	6
8	3	2	5	5	4	9	2	2	4
9	2	2	4	4	4	8	2	2	4
10	2	1	3	3	2	5	1	1	2
11	1	1	2	2	2	4	1	1	2
12	1	0	1	1	0	1	0	0	0
Totaux	21	15	36	45	36	81	24	21	45

§. 6. *Avis ſur les combinaiſons des dés.*

Pour ſe rendre familiers les calculs des *combinaiſons*, il faut diſtinguer d'abord les nombres au-deſſus de ſix qui ne peuvent

ſe faire que par les deux dés réunis, de ceux au-deſſous de ſept qui peuvent être amenés également par un ſeul dé, ou par les deux dés enſemble.

A l'égard des premiers, il faut ſe ſouvenir que le *ſonnès*, ou le point douze, n'a qu'une *combinaiſon ;* que le point onze en a deux; que le dix en a trois ; que le neuf en a quatre; que le huit en a cinq; que le ſept en a ſix; & que par conſéquent plus ces ſix nombres vont en diminuant, plus leurs *combinaiſons* vont en augmentant; c'eſt-à-dire, qu'on court plus de riſque d'être découvert ſur le ſept que ſur le huit; ſur le neuf que ſur le dix; ſur le onze que ſur le douze; & à plus forte raiſon, beaucoup plus ſur le ſept que ſur le douze; puiſque ſuivant la liſte des *combinaiſons*, le ſept doit ſe montrer ſix fois, tandis que le douze n'en doit paroître qu'une; & qu'ainſi c'eſt éloigner le danger, que de ſe découvrir ſur les plus grands de ces nombres, pour ſe couvrir ſur les plus petits, quand on ne peut pas ſe couvrir par-tout.

Il en eſt tout autrement des nombres inférieurs, c'eſt-à-dire, des nombres au-deſſous de ſept, ſi on les conſidère auſſi comme produits par les deux dés réunis; puiſqu'en ce cas le ſix a cinq *combinaiſons*, tandis que le cinq n'en a que quatre; que le quatre en a trois; que le trois n'en a que deux, & que le deux n'en a qu'une; & que par conſéquent à meſure que ces nombres diminuent, leurs *combinaiſons* diminuent auſſi; c'eſt-à-dire, qu'on court moins de riſque d'être découvert ſur les plus petits de ces nombres que ſur les plus grands; ſur le deux que ſur le trois; ſur le trois que ſur le quatre; ſur le quatre que ſur le cinq; ſur le cinq que ſur le ſix; & à plus forte raiſon beaucoup moins ſur le deux que ſur le ſix; puiſque ſuivant la même liſte des *combinaiſons*, le deux ne doit arriver qu'une fois, tandis que le ſix en doit paroître cinq; & qu'ainſi il y a cinq à parier contre un, que celui-ci ſe montrera plutôt que celui-là.

Mais ſi l'on conſidère ces nombres in-

férieurs comme pouvant également être amenés par un ſeul dé ſéparément, ou par les deux dés enſemble, il faut ſe ſouvenir que le nombre des *combinaiſons* en devient alors beaucoup plus conſidérable, puiſqu'il eſt de onze ſur l'as; de douze ſur le deux; de treize ſur le trois; de quatorze ſur le quatre; de quinze ſur le cinq; de ſeize ſur le ſix, & de quatre-vingt-un au total, comme on l'a démontré; c'eſt-à-dire, dans le rapport de neuf à quatre, avec les *combinaiſons* ordinaires des dés, qui ne ſont que de trente-ſix.

D'après ces principes & ces calculs tout faits, il ne s'agit, pour en faire l'application à propos, que de voir ſur quels nombres on eſt découvert; ſi c'eſt dans le *grand-jan*, ou dans le *petit-jan*; & de quelles façons on peut être *battu*; car on peut être *battu* par un & par deux dés; par chaque dé ſéparément & par les deux enſemble; par *ſimple*, ou par *doublet*; *à-vrai* ou *à-faux*; & ſi l'on a des coups contre ſoi, on peut auſſi en avoir pour ſoi.

Pour cet effet, il faut s'accoutumer à compter d'abord les hafards qu'on a, ou qu'on auroit contre foi en jouant de telle ou de telle façon, afin de ne s'expofer qu'autant qu'on ne peut pas faire autrement, ou que cela eft néceffaire pour embellir fon jeu, & pour en retirer un plus grand avantage. Il faut compter de même les hafards que l'on peut avoir pour foi, & comparer enfuite les chances pour fe conduire en conféquence : mais il faut fe fouvenir que les *doublets* n'ont qu'une *combinaifon* chacun, & que les coups *fimples* en ont deux; ce qui a fait dire que *les coups fimples du Trictrac font doubles, &* que *les coups doubles font fimples :* qu'ainfi dès qu'on connoît le nombre des hafards qu'on a pour foi ou contre foi, on n'a qu'à doubler ce nombre, (fauf les *doublets* qui ne doivent être comptés qu'une fois,) pour connoître toutes les *combinaifons* qui peuvent être favorables ou contraires.

Si donc les *dames découvertes* font éloignées de fept à douze *fleches* de celles de

l'adverſaire, & que conſéquemment elles ne puiſſent être *battues* que par les deux dés réunis; c'eſt la premiere Table des *combinaiſons* qu'il faudra conſulter ſur les nombres par leſquels ces dames peuvent être *battues.*

Si au contraire ces *dames découvertes* ne ſont éloignées que depuis une juſqu'à ſix *fleches*, de celles de l'adverſaire, & que par conſéquent elles puiſſent être *battues* également par un ſeul dé pris ſéparément, ou par les deux dés enſemble; c'eſt à la ſeconde Table des *combinaiſons* qu'il faudra avoir recours, relativement aux nombres au-deſſous de ſept par leſquels ces mêmes dames peuvent être *battues.*

Dans le premier cas, par exemple, on ne peut être *battu* que par les deux dés enſemble, quand on eſt découvert dans ſon *petit-jan*, & que l'adverſaire n'y ayant point de dames, ne peut y atteindre que par celles de ſon *grand-jan : & vice verſâ*, lorſque les *dames découvertes* ſont avancées dans la Table du *grand-jan*,

tandis

tandis que toutes celles de l'adverſaire ſont encore dans la Table de ſon *petit-jan.*

Dans le ſecond cas, on peut être *battu* par l'un & par l'autre dé de l'adverſaire, enſemble ou ſéparément, lorſqu'on a une ou pluſieurs *dames aventurées* dans ſon *grand-jan*, (comme dans l'exemple ci-devant rapporté par obſervation, au ſujet du *coin-de-repos*,) tandis que l'adverſaire a déja pluſieurs *caſes* faites dans le ſien. Or dans ces cas-là, vous n'avez qu'à ajouter dix, (comme on l'a dit,) à chacun des nombres par leſquels ces *dames aventurées* peuvent être *battues* d'un ſeul dé, pour ſavoir combien vous avez de coups à craindre ſur ce même dé, indépendamment des *combinaiſons* qu'il peut y avoir d'ailleurs, à raiſon des dames plus éloignées qui peuvent auſſi les *battre*, mais qui ne peuvent les atteindre qu'au moyen des deux dés réunis. (*Voyez le modèle des calculs de* combinaiſons *ci-après, Chap. 7, §. 3.*)

Et dans un cas d'une autre eſpèce, s'il ne manquoit qu'une dame à votre *plein*, vous

n'auriez de même qu'à ajouter dix à chacun des points par lesquels vous pourriez *remplir* de l'un ou de l'autre des deux dés, pour connoître combien vous avez de *combinaisons* favorables sur un seul dé, indépendamment de celles qui peuvent résulter des deux dés réunis, à raison des dames éloignées que vous auriez encore en arrière, & qui pourroient aussi *remplir.*

§. 7. *Résultat.*

Il demeure donc pour constant & suffisamment démontré,

1°. Que les deux dés dont on se sert pour jouer au Trictrac, produisent ensemble onze nombres différens, ou onze points de différente étendue.

2°. Que ces onze nombres produisent vingt-un hasards ou vingt-une *combinaisons* sensibles.

3°. Que ces vingt-un hasards forment trente-six coups de dés, en y joignant les quinze *combinaisons* insensibles.

4°. Et qu'enfin, si on a la liberté d'unir ou de séparer les dés à son choix, ces trente-six coups de dés peuvent encore, sinon se varier, du moins se répéter, se multiplier en quelque sorte, & se porter, (comme on l'a vu par la seconde Table,) jusqu'à quatre-vingt-une *combinaisons*; savoir, quarante-cinq sensibles, dont 36 prises d'un seul dé, & 9 provenant des deux dés réunis; & trente-six insensibles, dont 30 prises d'un seul dé, & 6 provenant des deux dés ensemble.

N. B. On s'est peut-être un peu trop étendu sur ce Chapitre; mais s'il est aisé de comprendre que deux dés de six points chacun, forment ensemble trente-six *combinaisons* en les multipliant l'un par l'autre, il n'est pas trop aisé dc concevoir comment ils peuvent en certains cas, en former quatre-vingt-une : & c'est ce qu'il étoit important de faire connoître, parce que c'est de la connoissance ou de la théorie de ces *combinaisons*, & sur-tout de leur application dans la pratique, que dépend l'habileté du Joueur, qui sans cela joueroit machinalement, ou ne suivroit qu'une routine dont il ne sauroit pas rendre raison.

CHAPITRE VI.

DE QUELQUES AUTRES RÈGLES DU TRICTRAC.

DAME *touchée, dame jouée*, à moins qu'on n'ait pris la précaution de dire *j'adoube.*

Celui qui *case* mal ou qui fait une *fausse-case*, par méprise ou de propos délibéré, peut être contraint de remettre ses deux dames à leur place, & l'adversaire est maître de les lui faire jouer à sa volonté; soit en les portant où elles doivent aller, selon le point amené, quand même elles devroient rester à découvert, ou tomber l'une & l'autre sur une *case* déja faite; soit en lui faisant jouer d'une seule dame les deux nombres que ces dés ont produits, & en faisant *passer* cette dame, (s'il se peut,) au *jan-de-retour;* soit enfin en laissant la *fausse-case* en l'état où elle est, au cas qu'elle convienne mieux à son jeu, quand même

celui qui l'a faite voudroit en revenir.

Quand on gagne des points en ſecond, qui doivent être marqués *bredouille*, & qu'on oublie de les marquer avec deux jetons, on ne peut marquer partie *bredouille*, & on ne doit marquer qu'un trou.

Qui marque plus ou moins qu'il ne doit marquer, ou qui oublie de marquer les points qu'il gagne de ſon dé ou de celui de l'adverſaire, eſt envoyé à l'*école* du plus comme du moins, & de ce qu'il a oublié de marquer.

Il arrive quelquefois qu'un Joueur fait des *écoles* exprès, pour empêcher l'adverſaire de *lever* ſes dames, & de *s'en-aller*; ce qui le conduiroit à perdre le *tour*. Il eſt bon alors d'examiner s'il eſt de notre avantage de lui laiſſer faire cette *école*, & de la marquer : cela dépend de nous; & nous devons conſulter là-deſſus, la diſpoſition de notre jeu, & celui de notre adverſaire.

On eſt maître de laiſſer faire l'*école* ſans la marquer, ou de forçer l'adverſaire de marquer les points qu'il gagne : & s'il en

marque ſans les gagner, de l'obliger de reculer ſon jeton, pour empêcher de faire l'*école ;* mais il faut obſerver, que tout ceci doit ſe faire avant que de jouer un autre coup, autrement on n'y ſeroit plus reçu.

Il n'eſt pas permis pour le bien de ſon jeu, de n'envoyer à l'*école* que d'une partie de cette même *école ;* c'eſt-à-dire, de ne marquer, par exemple, que deux ou quatre points pour une *école*, qui ſeroit de ſix ou de huit points. Les règles de ce Jeu veulent qu'on y envoye de tous les points que le Joueur n'a pas marqués ; en ſorte que celui qui a fait l'*école*, s'il y trouve ſon avantage, peut obliger ſon adverſaire de la marquer toute entiere.

On n'envoye point à l'*école de l'école ;* mais celui qui envoye mal à propos à l'*ecole*, & en a marqué les points, eſt envoyé lui-même à l'*école* de ce qu'il a marqué mal-à-propos ; & on l'oblige de démarquer les points de cette prétendue *école.*

Qui gagne huit points, & n'en marque que ſix, eſt envoyé à l'*école* des deux

points qu'il a marqués de moins ; & de même qui gagne ſix points, & en marque huit, eſt envoyé à l'*école* des deux points qu'il a marqués de trop.

Tant qu'on n'a point joué, ni touché ſes dames, ſi on gagne huit ou dix points, & qu'on n'en ait marqué que quatre, ou tel autre nombre au-deſſous de ce que l'on a gagné, on eſt reçu à marquer le ſurplus, quoiqu'on ait quitté ſon jeton, parce qu'on peut toujours l'avancer. Il n'en eſt pas de même de celui qui a marqué de trop ; car l'*école* du trop marqué, eſt faite dès qu'il a quitté ſon jeton, parce qu'on ne peut le reculer.

Quand on veut *s'en-aller*, & qu'on a des points de reſte au-delà des douze pour le trou, il ne faut pas les marquer, autrement il ne feroit plus permis de *s'en-aller*.

Celui qui *s'en-va* après avoir marqué le trou qu'il a gagné de ſon dé, & qui a oublié de démarquer ſes points, ne peut être envoyé à l'*école* de ces points marqués ;

cependant il faut les démarquer, parce qu'il ne doit plus lui en rester.

Si au contraire il *tient*, & qu'il oublie, (après avoir marqué son trou,) de démarquer les points qui lui ont servi à le prendre, il est envoyé à l'*école* des points marqués : cependant s'il en avoit au-delà des douze, il n'est envoyé à l'*école* que de ce qui est marqué de plus que ce qui doit lui en rester.

Celui qui gagnant deux trous, n'en marque qu'un, n'est plus reçu à marquer l'autre, dès qu'il y a eu un coup de joué : aussi ne peut-il être envoyé à l'*école* de ce trou, parce qu'on n'envoie point à l'*école* des trous, quoiqu'on puisse y être envoyé de plus que d'un trou, en points oubliés à marquer.

Celui qui a marqué des points pour le *plein* qu'il auroit pu faire, & que pourtant il n'a pas fait, pour avoir touché une autre dame que celle qui devoit y servir, est envoyé à l'*école* de ce qu'il a marqué, & obligé de jouer la dame qu'il a touchée :

cependant s'il étoit plus avantageux à l'adversaire de faire faire le *plein*, il peut y contraindre, & ne marque pas moins pour lui, les points de l'*école*.

L'adversaire ne peut obliger de *passer* une dame dans sa premiere table, pour *conserver* le *petit-jan*, tant qu'il peut faire le sien; & par la même raison, on ne peut, pour *conserver* le *grand-jan*, *passer* une dame dans celui de l'adversaire, pour y rester, tant qu'il peut le faire : cependant on peut emprunter ce *passage*, lorsqu'il est vuide, pour transporter une dame dans la table de son *petit-jan*, s'il n'y en a point à la *fleche* jusqu'où va le nombre des deux dés.

Il est permis de changer de dés, & d'arrêter avec le bas du cornet, un dé qui pirouette, comme aussi de *rompre* ceux de l'adversaire, à la sortie du cornet, si on craint quelque coup dangereux; mais il faut *rompre* très-promptement, de sorte que ni l'un ni l'autre ne puisse dire quel nombre avoient amené les dés : il ne faut

cependant pas *rompre* ſouvent, car on ſe feroit paſſer pour mauvais Joueur.

Lorſqu'on eſt convenu de ne point *rompre ;* ſi on *rompt* les dés, l'adverſaire peut jouer le nombre qui lui eſt le plus avantageux.

Il ne faut point lever les dés, que celui qui les a joués, ne les ait vus & nommés.

Les dés qui vont ſur les *bandes*, & ceux qui ne ſont pas ſur leur cube, quoique dans le Trictrac, ſont nuls.

Quand un dé ſe caſſe, la partie qui paroît ſe compte, & le coup eſt bon : cependant ſi les deux faces caſſées étoient deſſous, & que les deux autres repréſentaſſent chacune leurs points, le coup ſeroit nul, parce qu'on ne joue pas avec trois dés.

On ne peut mettre, en faiſant le *jan-de-retour*, une ni deux dames dans le *coin* de l'adverſaire, quoiqu'il ne l'ait plus, & qu'il ne puiſſe le reprendre : mais on peut y emprunter *paſſage*.

Quand on a quitté le *coin-de-repos*, on

peut le reprendre par *puissance*, ou *par effet :* dans le premier cas, il faut que l'adversaire n'ait plus le sien.

On ne peut *lever* au *jan-de-retour*, que toutes les dames ne soient *passées* dans cette table, à moins que ce ne soit pour *conserver* ce *plein :* pour lors on peut jouer *tout-d'une*, sur la bande, même plus d'une fois si le cas arrive.

On est obligé de jouer dans la table du *jan-de-retour*, tout ce qui peut y être joué : par cette raison on ne doit jamais tirer une dame *hors du Trictrac*, que par défaut, c'est-à-dire, quand les points excèdent le nombre des *fleches* qui se trouvent entre la dame la plus reculée, & le bord du Trictrac.

Celui qui a *levé* le premier, gagne quatre points, si son dernier coup est *simple :* si c'est un *doublet*, il gagne six points & a le dé pour recommencer, ainsi qu'il est expliqué ci-devant, Chap. 2, §. 8.

PRÉCIS DES RÈGLES DU TRICTRAC, concernant le coin, *le* plein, *le* retour, *la* ſortie *& les différentes eſpéces d'*écoles, *avec des exemples relatifs à quelques-unes de ces règles,*

SAVOIR;

§. 1. *Loix du Coin.*

I. On ne peut prendre ſon *coin* qu'en y portant deux dames à la fois, ſoit qu'elles partent d'une même *caſe*, par *doublet*, ou de deux *caſes* ou *demi-caſes*, par un coup *ſimple*.

II. Un Joueur peut prendre ſon *coin par puiſſance*, quand il peut porter deux dames à la fois dans le *coin* vuide de ſon adverſaire.

III. On eſt libre de prendre, ou de ne pas prendre ſon *coin*, excepté le cas ſeulement où, pour conſerver ſon *petit-plein*, on ne peut pas jouer autrement; car pour lors on eſt forcé de le prendre ſous peine d'*école*.

IV. Quand on peut prendre ſon *coin* par *effet* & par *puiſſance* tout à la fois, on doit le prendre par *effet ;* & ſi quelqu'un le prend par *puiſſance*, il fait *fauſſe-caſe :* il eſt obligé de *paſſer au retour*, ſi cela ſe peut, ou de jouer comme l'adverſaire voudra ; mais il perd le droit de prendre ſon *coin* par *effet* ce coup-là.

V. Pour *battre* le *coin* de l'adverſaire, il faut avoir le ſien garni & que l'autre ne le ſoit pas.

VI. On peut *battre* le *coin* pluſieurs fois de ſuite, juſqu'à ce qu'il ſoit garni.

VII. Le *coin* garni ne peut pas *battre* le *coin* vuide, s'il n'a que les deux dames néceſſaires : il y a cependant une exception à faire, dont il ſera parlé ci-après ſous le N°. 13.

VIII. Si le *coin* garni a une dame *ſurnuméraire*, c'eſt-à-dire, s'il eſt garni de trois dames, cette troiſiéme dame en *ſur-caſe* peut ſervir par un as, à *battre* le *coin* vuide, conjointement avec une autre dame du jeu.

IX. Si le *coin* garni a deux dames *ſur-numéraires*, c'eſt-à-dire, ſi outre les deux dames néceſſaires pour le garnir, il en a encore deux autres en *ſur-caſe ;* pour lors il peut *battre* ſeul le *coin* vuide par *bezet* ou *ambes-as.*

X. Pour *battre les deux coins* par *jan-de-deux-tables*, qu'on appelle auſſi *jan-des-deux-coins*, il faut n'avoir que deux dames *abattues*, que les deux *coins* ſoient vuides, & faire un coup qui porte ces deux dames ſéparément, l'une dans un *coin* & l'autre dans l'autre *coin.*

XI. Mais quand celui qui n'a que deux dames abattues, fait un coup qui porte ſes deux dames chacune dans chaque *coin*, & que celui de l'adverſaire ſe trouve garni, alors c'eſt *battre-à-faux les deux coins*, & c'eſt l'adverſaire qui marque. C'eſt-là ce qu'on appelle *contre-jan-de-deux-tables.*

XII. Celui qui *bat* les deux *coins*, n'ôte pas le droit à l'adverſaire de les *battre* à ſon tour aux mêmes conditions.

XIII. Celui qui a ſon *coin* garni, n'ayant

que ces deux ſeules dames *abattues*, & qui fait un as ou *ambes-as*, *bat* le *coin* vuide de l'adverſaire, & c'eſt ce qu'on appelle *jan-de-meſéas*, ou les *as du coin.*

XIV. Mais ſi dans le cas précédent, le *coin* de l'adverſaire ſe trouve garni, le premier le *bat-à-faux*, & l'adverſaire doit marquer. C'eſt-là ce qu'on appelle *contre-jan-de-meſéas.*

XV. Quand on *paſſe au retour*, il n'eſt jamais permis de prendre le *coin* vuide de l'adverſaire, quand même il ne pourroit plus le reprendre.

XVI. En *paſſant au retour*, on ne peut pas ôter une dame ſeule du *coin* : il faut les ôter toutes deux à la fois.

XVII. Une dame ſeule pour *paſſer au retour*, peut ſe repoſer ſur le *coin* vuide de l'adverſaire, pourvu qu'elle n'y reſte pas.

XVIII. Le *coin* dégarni peut être *battu* à l'ordinaire, comme ſi on ne l'avoit pas pris.

XIX. Quand on a quitté ſon *coin*, on

peut le reprendre à la maniere ordinaire, c'eſt-à-dire par *effet*, ou par *puiſſance* ſi celui de l'adverſaire eſt vuide.

XX. Le *jan-de-retour* n'a point de *coin* qui ſoit ſujet aux règles ci-deſſus : on peut placer indifféremment une ou deux dames dans l'ancien *talon* de l'adverſaire.

XXI. Celui qui *remplit* ſon *jan-de-retour* de trois façons, dont deux par des dames qui peuvent aller chacune achever la *caſe* qui reſte à faire; & la troiſiéme, par une dame de ſon *coin*, qui ne peut pas ſortir ſeule, ne doit marquer que pour celles qui peuvent remplir réellement, & ne rien compter pour celle du *coin*.

XXII. Celui qui amenant un *ſonnès*, ne peut jouer ſon coup, qu'en tranſportant ſon *coin* dans le *grand-jan* de l'adverſaire, pour *paſſer* delà *au retour*, eſt obligé de le faire, ſi les conditions requiſes s'y trouvent, c'eſt-à-dire, ſi la *fleche* où va ce *ſonnès* eſt vuide, & que l'adverſaire ne ſoit plus en état de faire ſon *plein*.

§. 2.

§. 2. *Loix du plein.*

I. Le *plein* d'un *jan*, quel qu'il soit, vaut par *simple*, quatre points quand il n'est fait que par un moyen, huit points s'il se fait par deux moyens, & douze par trois moyens : si le *plein* se fait par *doublet*, il vaut six points par un moyen, & douze par deux moyens, autrement dits *double-doublet*. Ainsi chaque dame qui peut *remplir*, vaut quatre points par *simple*, & six par *doublet*.

II. Celui qui fait un coup par lequel il peut *remplir*, & qui ne s'en appercevant pas, joue autrement, fait *école*.

III. Celui qui s'apperçoit qu'il *remplit*, & qui joue sa dame avant que d'avoir marqué ses points, fait *école*.

IV. Celui qui ayant marqué les points de son *plein*, joue ensuite sans *remplir*, est à l'*école* & fait *fausse-case*.

V. *Conserver son plein*, vaut à chaque fois, quatre points par *simple*, & six par *doublet*.

VI. Celui qui pouvant *conſerver*, *rompt* ſon *plein*, eſt à l'*école*.

VII. Celui qui joue ſans avoir marqué les points de *conſervation*, doit être envoyé à l'*école*.

VIII. Celui qui marque pour *conſerver*, & qui *rompt* enſuite par oubli, eſt à l'*école*.

IX. Celui qui marque pour *conſerver*, & qui réeliement n'a pas de quoi *conſerver*, fait l'*école*.

X. Celui qui pouvant *remplir* de pluſieurs façons, oublie d'en marquer quelqu'une, encourt d'autant la peine de l'*école*.

XI. Celui qui ayant ſon *plein*, fait un coup qu'il ne peut jouer, *conſerve par impuiſſance*, c'eſt également quatre points par *ſimple* & ſix par *doublet* ; mais l'adverſaire marque deux points pour chaque dame qui n'a pu être jouée.

XII. Celui qui ne peut *rompre* qu'en jouant une ſeule des deux dames de ſon *coin*, *conſerve par impuiſſance*.

XIII. Celui qui peut *rompre* en jouant

les deux dames de ſon *coin*, ne pouvant pas jouer d'ailleurs, ne *conſerve* pas, & il eſt obligé de tranſporter ſon *coin*.

XIV. Celui qui *remplit* & *rompt* dans le même coup, ne doit rien marquer ; c'eſt ce qu'on appelle *remplir en paſſant*, qui ne ſe marque point.

XV. Celui qui *remplit* par un dé, & qui ne peut pas jouer l'autre, même en *rompant*, *remplit* réellement ; mais l'adverſaire doit marquer deux points.

XVI. Celui qui peut *conſerver* ſon *petit-jan*, en paſſant une dame au *retour*, avec les conditions requiſes, eſt à l'*école* s'il ne *conſerve* pas, & on peut l'obliger à *paſſer*.

§. 3. *Loix du retour.*

Paſſer au retour, c'eſt porter ſes dames dans le jeu de l'adverſaire : on compte pour y *paſſer*, de la même façon que pour *battre*.

I. On ne peut placer une dame dans le jeu de l'adverſaire, que ſur une *fleche* totalement vuide.

II. On ne peut point placer de dames dans le *grand-jan* de l'adverſaire, tant qu'il eſt en état d'y faire ſon *plein.*

III. On ne peut point non plus porter de dames dans le *petit-jan* de l'adverſaire, tant qu'il eſt en état d'y faire ſon *plein.*

IV. On ne peut pas porter une dame dans le *petit-jan* de l'adverſaire, ſans emprunter le *paſſage* ſur une *fleche* totalement vuide de ſon *grand-jan.*

V. Quoique l'adverſaire ſoit en état de *remplir* ſon *grand-jan*, on peut s'y *repoſer* ſur une *fleche* vuide, pourvu qu'on ne s'y arrête pas.

VI. On ne peut dégarnir ſon *coin*, ſans en ôter les deux dames à la fois.

VII. On ne peut jamais prendre le *coin* dégarni de l'adverſaire, même quand il n'eſt plus en état de le reprendre.

VIII. Une dame ſeule peut ſe *repoſer* ſur le *coin* dégarni de l'adverſaire mais ne peut y reſter.

IX. Le *coin* dégarni peut être *battu* à la maniere ordinaire.

X. Après avoir quitté ſon *coin*, on peut le reprendre par *effet*, ſi l'adverſaire a le ſien, ou par *puiſſance*, s'il ne l'a pas.

XI. Celui qui ne peut jouer ſon coup qu'en *rompant* & en *paſſant au retour*, & qui refuſe de le faire, peut y être forcé.

XII. Celui qui auroit joué dans ſon propre jeu une dame ſeule, ſelon le nombre amené par l'un des dés, & qui ne pourroit pas enſuite jouer l'autre, peut être forcé de remettre la dame jouée à ſa premiere place, & de jouer celle qu'il peut paſſer au *retour*.

XIII. Quoique dans le cas précédent, le Joueur puiſſe être contraint à jouer de la façon qu'on vient de dire, l'adverſaire eſt libre de l'y forcer ou de l'ignorer, ſuivant le parti le plus avantageux pour lui, ſans encourir aucune peine; mais s'il ne le force pas, il doit marquer deux points pour la dame non jouée, ſous peine de l'*école*.

XIV. Une dame au *retour* parmi d'autres, peut *battre* & être *battue* à la maniere

ordinaire, & elle vaut plus ou moins, selon le *jan* où elle se trouve.

XV. Deux *demi-cases* étant *passées* parmi les dames de l'adversaire, celui-ci peut se *reposer* sur l'une pour *battre* l'autre à la maniere ordinaire; mais s'il est obligé de se *reposer* sur une *case* entiere *passée au retour*, il *bat-à-faux* la *dame découverte* à la maniere ordinaire.

XVI. Une dame *passée au retour*, ne peut pas être couverte par une dame de l'adversaire.

XVII. Celui qui n'a pour jouer son coup, que deux dames dans son *coin*, & qui n'en peut jouer qu'une troisiéme déja passée au *retour*, ainsi que les douze autres, est dans le cas de l'*impuissance*; c'est-à-dire, que s'il amenoit six & as, par exemple, & qu'il eût son *plein*, il ne pourroit pas ôter une dame seule de son *coin*, parce que comme on les y met toutes les deux à la fois, il faut les en tirer de même: il ne pourroit pas non plus les ôter toutes deux, parce que l'une des deux iroit dans

le *coin* de l'adverſaire, où il n'eſt pas permis de mettre de dames : il ne pourroit point enfin tirer de dame du *tablier*, parce que toutes ſes dames ne ſeroient pas dans la derniere table de ſon *jan-de-retour* : il *conſerveroit* donc *par impuiſſance* ; mais il perdroit deux points pour la dame qu'il ne pourroit jouer. Si au contraire la dame qu'il a pu jouer dans le *jan-de-retour*, eut été en *ſur-caſe* ſur la derniere *fleche* dans l'ancien *talon* de l'adverſaire, comme il n'auroit pu jouer ni *lever* cette dame, parce qu'il n'auroit pas eu *tout dedans*, ni ſortir ſon *coin* par les raiſons ſus-mentionnées, il auroit été obligé de *rompre* pour jouer l'as, & auroit en outre perdu deux points pour le ſix qu'il n'auroit pu jouer.

§. 4. *Loix de la ſortie.*

I. La premiere loi de la *ſortie*, eſt qu'on ne peut point tirer de dames *hors du tablier*, que quand elles ſont toutes dans la

derniere table du *retour. Il faut avoir tout dedans pour pouvoir lever.*

II. La feconde eft qu'il faut jouer dans le *jan-de-retour* tout ce qui peut y être joué, celui qui refufe de le faire pouvant y être forcé ; & l'équité de cette loi, (loi qu'on n'approuve point à Paris, où l'on veut que toute dame qui porte fur le bord du Trictrac, en forte auffi-tôt,) fe tire de ce que celui qui achève le premier de *fortir* fes dames, ayant un avantage, l'autre doit être en droit de l'arrêter autant qu'il eft poffible, jufqu'à ce que le fort des dés en décide.

III. Par une fuite naturelle de la premiere loi, on ne doit tirer les dames *hors du tablier* que par défaut ; c'eft-à-dire, lorfque les nombres amenés par les dés, excèdent chacun le nombre des *fleches* qui fe trouvent entre les dames les plus reculées, & le bord du tablier.

IV. Celui qui fait un coup dont un point eft *excèdant*, & l'autre ne l'eft pas, doit *lever* une dame pour fon *point excèdant*,

& jouer l'autre dans le tablier comme il voudra & d'où il voudra, à la maniere ordinaire.

V. Celui qui fait un coup de deux nombres *excèdans*, doit mettre deux dames *hors du tablier.*

VI. Celui qui amène un coup dont aucun point n'eſt *excèdant*, mais qui réunis enſemble, pourroient ſervir à jetter *tout-d'une*, une dame hors du *tablier*, doit jouer ſes deux nombres ſéparément.

VII. Quand le coup, ou partie du coup, peut être joué de plus d'une façon, on eſt libre de jouer de l'endroit qu'on voudra, ſans pouvoir être forcé par l'adverſaire à jouer les dames les plus reculées.

VIII. Celui qui pour tirer une dame *hors du tablier*, au lieu de prendre la plus reculée, en prendroit une autre, & voudroit enſuite la remettre pour *lever* la plus reculée, peut être forcé par l'adverſaire à tirer celle qu'il a *levée. Le jeu ne demande que faute.*

IX. Celui qui achève le premier de *lever*

toutes ſes dames, gagne quatre points par *ſimple* & ſix par *doublet :* il termine le jeu, & oblige l'autre à dégarnir, quand même ſon *jan-de-retour* ſeroit *plein*, parce qu'on ne joue pas ſeul au Trictrac : il marque ſes points, & garde le dé pour la *repriſe* ſuivante.

X. Si l'adverſaire avoit des points lors de la *ſortie*, ils ſubſiſtent également après la *ſortie* pour la *repriſe* ſuivante ; car ſi l'un ou l'autre des Joueurs en dégarniſſant ſon jeu pour recommencer, démarquoit les points qu'il a, il feroit l'*école* de ces mêmes points.

XI. Qui gagne un trou en achevant de *ſortir*, peut dire qu'il *s'en-va*, ſans faire *ecole* des points qui peuvent lui reſter de ſurplus, quand même il ſeroit convenu de tirer pour le coup ; attendu qu'il n'a pas encore placé ſes dames ſuivant les points amenés.

N. B. Comme on eſt dans l'uſage à Paris de jouer indifféremment toutes les dames qui portent ſur le bord du Trictrac, ainſi qu'on l'a obſervé ſous le N°. 2

de ces loix, il en réſulte d'un côté que la partie en eſt beaucoup plutôt finie, non-ſeulement parce qu'on *lève* preſque tous les coups, deux dames à la fois; mais encore parce qu'on voit bientôt quel eſt celui des deux Joueurs qui aura *levé* le premier, & que ſans attendre qu'il ait *levé* toutes ſes dames, on fait tirer celui qui en a le moins *pour le doublet*, c'eſt-à-dire, pour ſavoir s'il amenera un coup *ſimple* ou un *doublet*, & s'il marquera en conſéquence quatre ou ſix points pour ce dernier coup qui devient le premier de la *repriſe* ſuivante. Il en réſulte d'un autre côté, que la plûpart des loix ci-deſſus, & notamment celles rapportées ſous les N^{os}. 2; 3, 4 & 6, ſont regardées comme nulles, n'étant point obſervées.

§. 5. *Des écoles en général.*

Pour établir une règle générale ſur le tems auquel chaque *école* eſt cenſée faite, & ſur le tems accordé à l'adverſaire pour la marquer, il faut conſidérer les Joueurs ſous deux différens rapports. A chaque coup, & tour-à-tour, l'un des Joueurs eſt en premier, & l'autre en ſecond. Celui qui jette les dés, eſt en premier, & l'autre n'eſt qu'en ſecond, pour tous les événemens de ce coup-là.

D'un autre côté il faut confidérer toutes les différentes *écoles* fous deux efpéces : les unes fe font *par trop*, quand on marque plus qu'on ne doit; & les autres *par moins*, quand on ne marque pas tout ce qu'on devroit marquer.

On peut marquer en plufieurs tems, ou à différentes reprifes les points d'un même coup. Par exemple, fi on *bat* le *coin*, une dame au *grand-jan*, & une dame au *petit-jan*, par *fimple*; on peut marquer dix points tout à la fois, ou bien quatre points pour le *coin*, deux points pour la dame du *grand-jan*, & quatre points pour celle du *petit-jan*, fans qu'on puiffe y trouver à redire; & cela parce que le jeton peut avancer, mais il ne peut pas reculer.

Quand celui qui eft en premier fait *école par moins*, elle eft cenfée faite dès qu'il a touché fes dames pour jouer fon coup; mais jufques-là il peut y revenir, quand même l'adverfaire l'auroit déja marquée à fon profit : & fi le premier en touchant fes dames, & avant que d'avoir marqué

ſes points, diſoit, *j'adoube*, il ſeroit encore à tems de les marquer, parce que *adouber n'eſt pas jouer*; mais ſans cette précaution, l'adverſaire doit les marquer pour lui-même avant que de jetter les dés pour le coup ſuivant, ſans quoi il n'y ſeroit plus reçu.

Comme celui qui eſt en ſecond, devient en premier à ſon tour quand c'eſt à lui à jouer, la même règle a lieu à ſon égard pour l'*école par moins*, qui eſt cenſée faite dès qu'il a touché ſes dames pour jouer ſon coup, à moins qu'il n'ait pris la précaution de dire *j'adoube*; & l'adverſaire doit pareillement marquer cette *école* à ſon profit, avant que de jetter les dés pour le coup ſuivant.

De même quand l'un ou l'autre des Joueurs fait *école par trop*, elle eſt cenſée faite dès que le *jeton* eſt lâché ou le *fichet* changé, parce qu'on ne peut point reculer, c'eſt-à-dire, ſans perte. Quand un Joueur a trop avancé ſon *jeton* ou ſon *fichet*, l'adverſaire le fait revenir; mais il en

coûte à celui qui a fait la faute. A Paris cependant on juge que ſi l'on n'a point touché ſes dames, le *fichet* peut reculer ſans *école*.

Il faut marquer les *écoles par trop*, comme celles *par moins*, avant que de jetter les dés pour le coup ſuivant, ſans quoi on n'y ſeroit plus reçu : & celui qui avoit marqué plus de points ou de trous qu'il ne devoit, acquiert le droit de les garder, par le riſque qu'il a couru de porter la peine de ſon erreur, ſi l'autre s'en fut apperçu.

1°. *Ecoles ſimples.*

Un Joueur fait école quand il ne marque pas les points que le coup de dé lui donne. Par exemple, chacun des Joueurs ayant fait en commençant ſix-cinq, qu'ils n'ont pu jouer qu'en mettant *tout-à-bas*, & n'ayant par conſéquent l'un & l'autre que deux dames *abattues*, le premier vient enſuite à faire *ſonnès* : il *bat les deux coins par doublet*; c'eſt ſix points. Il *bat* de même les deux dames de l'adverſaire, l'une dans

ſon *grand-jan*, de quatre points, & l'autre dans ſon *petit-jan*, de ſix points : c'eſt en tout ſeize points en *bredouille*, ou deux trous & quatre points de reſte. S'il joue ſon coup ſans les marquer, il fait *école* de ces ſeize points, & l'adverſaire doit prendre deux trous, & marquer quatre points de reſte.

Un Joueur qui ne marque qu'une partie des points que ſon coup lui vaut, fait école du ſurplus. Par exemple, ſi dans le coup précédent, il ne marquoit que les dix points des deux dames *battues*, il feroit *école* du reſte, que l'adverſaire marqueroit en *bredouille.* Le tems de cette *école* eſt le même que pour la précédente, tant pour la faire que pour la marquer.

Un Joueur qui marque plus de points que ſon coup ne lui en donne, fait école de ce qu'il marque de trop. Par exemple, ſi dans le coup ci-devant rapporté, il s'imaginoit que les deux dames *battues par doublet*, valent chacune ſix points, & qu'il marquât deux trous, & ſix points de reſte, il fe-

roit *école* de deux points, parce que la dame qui eſt dans le *grand-jan* ne vaut que quatre points.

Celui qui eſt battu-à-faux, & qui ne marque pas ce qui lui revient, ou qui n'en marque qu'une partie, ou qui en marque plus qu'il ne faut, fait école du plus comme du moins. Par exemple, le Joueur qui a jetté les dés, n'a que deux dames *abattues*, qui ſont dans ſon *coin-de-repos*, tandis que l'adverſaire qui a auſſi ſon *coin*, a en outre une *caſe* faite ſur la ſixiéme *fleche*, avec une dame ſeulement ſur la cinquiéme, dans le *coin-bourgeois* : le premier fait ſix & as : il *bat-à-faux* le *coin* garni de l'adverſaire par *contre-jan-de-méſéas* ; c'eſt quatre points : il *bat* encore *à-faux* la dame du *coin-bourgeois* ; c'eſt quatre autres points, huit en tout. Or ſi cet adverſaire jette les dés à ſon tour, ſans avoir marqué ces huit points, il fait *école* de huit points ; s'il n'en marque que quatre, il fait *école* des quatre autres ; & s'il en marque dix, il fait *école* de deux.

2°.

2°. *Fauſſe-école.*

Un Joueur qui envoye l'autre à l'école mal-à-propos, fait école lui-même d'autant de points qu'il en a marqués pour ce coup-là : c'eſt ce qu'on appelle *fauſſe-école.* Par exemple, celui qui a jetté les dés, a une *caſe* faite ſur la ſeptiéme *fleche*, dite la *caſe du diable*, & deux *demi-caſes*, l'une ſur la ſixiéme, & l'autre ſur la neuviéme : l'adverſaire de ſon côté a trois *caſes* faites dans ſon *grand-jan*, la ſixiéme, la ſeptiéme & la dixiéme; avec deux dames dans ſon *petit-jan*, l'une ſur la troiſiéme *fleche*, & l'autre ſur la cinquiéme. — Le premier fait *cinq & trois* : il ne *bat* point, & joue comme il convient, en *abattant* le *cinq*, & en ſe couvrant pour le *trois* ſur la neuviéme *fleche*, par la dame qui étoit en *demi-caſe* ſur la ſixiéme. Le ſecond voyant que par *cinq & trois*, les dames des ſeptiéme & neuviéme *fleches* du premier, portent dans ſon *coin* vuide à lui ſecond, envoye ce premier à l'*école*, pour n'avoir pas mar-

qué quatre points du *coin battu*. C'eſt une *fauſſe-école*, en ce que le premier n'ayant pas ſon *coin*, ne peut pas *battre* celui de l'adverſaire. Le Joueur doit donc effacer ces quatre points pris mal-à-propos par l'adverſaire, & les marquer lui-même à ſon profit.

Dans un autre cas, le Joueur a ſon *plein* dans le *grand-jan*, à l'exception d'une dame qui lui manque ſur la ſixiéme *fleche* : il a outre cela une dame en *ſur-caſe* ſur chacune des ſeptiéme, huitiéme, & neuviéme *fleches*, avec une dame qui lui reſte dans ſon *petit-jan*, ſur la quatriéme *fleche*. L'adverſaire a de ſon côté ſept dames dans ſon *coin-de-repos*, trois ſur la dixiéme *fleche*, deux ſur la neuviéme, & deux ſur la huitiéme, avec une dame ſeulement ſur la ſixiéme. — Le premier fait *cinq & deux* : il le joue *tout-d'une* de la *ſurnuméraire* de ſa neuviéme *fleche* dans la ſeptiéme du ſecond, qui eſt vuide, afin de ſe conſerver encore l'eſpérance de pouvoir *remplir*. Après qu'il a joué, celui-ci l'envoye

à l'*école* de quatre points, parce qu'il ſuppoſe que le premier ne s'eſt pas apperçu qu'il *rempliſſoit* par le *deux*, de la dame qui lui reſtoit dans ſon *petit-jan.* Le premier efface ces quatre points, & en marque quatre à ſon profit; parce que c'eſt une *fauſſe-école*, puiſqu'il n'auroit *rempli* qu'*en paſſant*, s'il eut joué la dame de ſon *petit-jan*, & qu'il n'avoit par conſéquent rien à marquer pour ce coup-là.

3°. *Augmentation d'école.*

Un Joueur fait augmentation d'école, quand après avoir fait une véritable école que l'adverſaire a marquée, il s'imagine que l'adverſaire s'eſt trompé, le démarque, & marque à ſon profit. Par exemple, celui qui a jetté les dés n'a que quatre dames *abattues*; ſavoir, deux dans ſon *coin-de-repos*, & deux dans *ſon coin-bourgeois*; tandis que l'adverſaire a auſſi ſon *coin-de-repos*, une *caſe* faite ſur la huitiéme *fleche* & une *demi-caſe* ſur la ſixiéme. — Le premier amène *cinq & as*: il *bat* de ſon *coin*

la *dame découverte* du fecond : c'eft deux points; il en marque quatre, croyant *battre* au *petit-jan.* Dès que le jeton eft lâché, le fecond efface deux points des quatre que le premier a marqués, & en marque deux à fon profit : il eft en règle. Le Joueur entêté à croire que la dame *battue* vaut quatre points, efface les deux points de l'adverfaire, & en marque fix en tout; favoir, quatre pour la *dame decouverte* qu'il a *battue*, & deux pour la prétendue *fauffe-école.* Dès que le premier a marqué à fon profit les deux points de la *fauffe-école* prétendue, il a encouru l'*augmentation d'école.* Ainfi le fecond doit remettre le jeton du premier à fa véritable place, & marquer quatre points à fon profit; favoir, deux pour la premiere *école*, & deux pour l'*augmentation d'école.*

Il eft à obferver que fi le premier effaçoit feulement les deux points de l'adverfaire, fans en marquer deux à fon profit, à caufe de la prétendue *fauffe-école*, il ne feroit point *augmentation d'école*; parce

qu'un Joueur ne fait point de faute en touchant les piéces de ſon adverſaire : il ne fait faute qu'en touchant les ſiennes propres. Ainſi ce n'eſt pas en démarquant la juſte *école*, qu'on encourt l'*augmentation d'école*; mais ſeulement en marquant les points de la prétendue *fauſſe-école*.

Dans un autre cas, le Joueur a ſix dames *abattues* dans ſon *petit-jan*; ſavoir, une *demi-caſe* ſur chacune des trois premieres & de la cinquiéme *fleches*, & une *caſe* entiere ſur la quatriéme. L'adverſaire de ſon côté a ſon *coin-bourgeois*, & deux *demi-caſes* ſur les ſixiéme & ſeptiéme *fleches*, avec ſix points en *bredouille*. — Le premier ayant amené *ſix-cinq*, *battoit* de ſon *coin-bourgeois*, la *dame découverte* du ſecond ſur ſa ſeptiéme *fleche*; mais ne s'en étant pas apperçu, il n'a pas marqué les deux points que ce coup lui donnoit. Le ſecond l'envoye à l'*école* & marque ces deux points qui avec les ſix qu'il avoit, lui font huit points. Le Joueur piqué d'avoir fait cette *école*, veut l'examiner, & par préoccu-

pation, au lieu de compter depuis ſon *coin-bourgeois* juſqu'à la *caſe du diable* de ſon adverſaire, il compte depuis la quatriéme *fleche* de ſon *petit-jan*, où il a une *caſe* faite, juſqu'à la huitiéme *fleche* de l'adverſaire ; & comme il n'y a point de dames ſur cette huitiéme *fleche*, il croit que l'adverſaire a marqué une *fauſſe-école ;* & en conſéquence il démarque deux points à cet adverſaire, & en marque deux à ſon profit en *bredouille*. Celui-ci voyant que le Joueur lui a démarqué deux points, & qu'il en a marqué deux à ſon profit, examine de nouveau les deux jeux, & s'étant aſſuré que le Joueur avoit fait *école* de deux points, il efface à ſon tour les deux points que le premier vient de marquer, & en marque quatre à ſon profit; ſavoir, deux pour la premiere *école*, & deux pour l'*augmentation d'école*, ou pour les deux points que le Joueur avoit marqués mal-à-propos, ce qui fait en tout dix points à l'adverſaire.

Voilà ce qu'on appelle *augmentation d'école* qu'il ne faut pas confondre, comme

on le fait ſouvent à tort, avec l'*école de l'école* dont il ſera parlé ci-après. Il y a une grande différence de l'une à l'autre, puiſque celle-ci ne ſe marque pas, & que celle-là ſe marque ſi bien, que ſi le Joueur qui a fait la premiere *école*, vouloit s'opiniâtrer à ne pas en demander la raiſon à l'adverſaire, ils pourroient achever le *tour* à force de marquer & de s'effacer mutuellement. Le nom d'*augmentation d'école*, convient parfaitement ici, puiſque le Joueur qui n'avoit d'abord fait *école* que de deux points, l'a rendue de quatre par ſon entêtement.

On doit remarquer à ce ſujet que l'*augmentation d'école* ne ſe règle pas ſur ce que valoit la premiere *école*, mais ſur ce que marque celui qui l'a faite; & ſi dans le cas préſent, le Joueur eut marqué quatre points au lieu de deux, l'adverſaire en auroit marqué ſix, qui joints aux ſix autres points qu'il avoit déja en *bredouille*, lui auroient donné *partie double*. Ainſi une *école* de deux points lui en auroit coûté

dix-huit, attendu que quelques points marqués mal-à-propos, n'ôtent pas le droit de gagner *bredouille* à celui qui l'avoit naturellement, pourvu qu'il s'en apperçoive, & qu'il les efface à tems, ſans oublier de remettre ſa *bredouille.*

4°. *Ecole de l'école.*

L'école de l'école, comme on l'a dit, *ne ſe marque point*; c'eſt-à-dire, que ſi un Joueur eſt à l'*école* quand il oublie de marquer les points que le coup lui donne, il ne fait jamais *école* pour avoir oublié de marquer une *école* de l'adverſaire: ainſi l'un des Joueurs oubliant de marquer des points, ſi l'autre oublie de l'envoyer à l'*école*, le premier ne peut pas y envoyer le ſecond pour cette cauſe-là. De même ſi l'un marque plus de points qu'il ne doit en marquer, l'autre doit reculer ſon jeton & marquer à ſon profit: mais s'il ne fait qu'une de ces choſes, ou s'il ne les fait ni l'une ni l'autre, on ne peut pas l'envoyer à l'*école* pour cela. *L'école de l'école ne ſe marque point.*

5°. *Ecole de privilége.*

Si un Joueur rompt ſon jan-de-retour, pouvant le conſerver en vertu du privilége, il fait école. Par exemple, ſi l'un des Joueurs ayant ſon *jan-de-retour* formé, & une dame en *ſur-caſe* ſur chacune des deuxiéme, troiſiéme, & quatriéme *fleches* de l'ancien *petit-jan* de l'adverſaire, amène *cinq & quatre*; & qu'il prenne la dame en *ſur-caſe* de la quatriéme *fleche*, avec une dame de la cinquiéme *caſe* qu'il découvre, pour *jouer* l'une & l'autre par *tranſport* auprès de la *bande*, où étoit le *talon* de cet adverſaire; il fait *école* de quatre points, parce qu'il pouvoit *conſerver par privilége*, en jouant les *ſur-caſes* des troiſiéme & quatriéme *fleches* ſur le bord; & cette *école* eſt faite dès le moment qu'il a touché la dame de la cinquiéme *fleche.*

6°. *Ecole particuliere.*

Un Joueur qui fait un trou ſans bouger, & qui efface par diſtraction les points qu'il

avoit, fait école de tous ces points effacés; quand bien même il auroit laissé ceux de son adversaire, qui sont en même nombre, sans les mettre de son côté. Si par la même distraction, au lieu d'effacer dix points, par exemple, en remettant son jeton au *talon*, il le mettoit ensuite à la place du huit, il ne feroit *école* que de deux points; & ainsi des autres places où il pourroit laisser son jeton avant que de jouer son coup : le jeton lâché fait l'*école :* mais si ayant pris son jeton par distraction, il le remettoit à la même place, sans l'avoir mis ailleurs, il ne feroit point *école.*

Autre.

Un Joueur qui achève un trou, sans avoir aucun point de reste, & qui après l'avoir marqué, oublie d'effacer ses points, fait école de ces mêmes points. On ne fait point *école*, quand après avoir marqué un ou deux trous, on oublie d'effacer les points de l'adversaire : on peut le faire le coup suivant, & l'adversaire doit lui-

même les effacer par honnêteté ; mais quand on ne *s'en-va* pas après avoir pris le trou, on fait *école* de tous les points marqués qu'on ne doit pas avoir.

Autre.

Un Joueur qui marque un trou croyant avoir de quoi le marquer, & touche ensuite ses dames pour jouer ou pour s'en-aller, fait école de tout ce qui lui manquoit pour le trou. L'adversaire le fait démarquer, & marque à son profit autant de points que le premier en avoit marqués de trop : l'adversaire a en outre le droit de le faire jouer à son désavantage, les dames qu'il avoit *levées* pour *s'en-aller.*

7°. *Ecole de partie ou de trou, & école de points.*

On ne fait pas école de partie ou de trou ; mais on fait école de douze points & plus. Cette règle demande explication. — Quand on dit qu'on ne marque pas *école de partie*, cela s'entend sur-tout de la *bredouille* : par

exemple, si l'un des Joueurs étant en *bredouille* achève un trou, ou fait douze points *sans bouger*, & qu'il ne marque qu'un trou au lieu d'en marquer deux ; l'adversaire ne peut pas marquer à son profit le trou oublié : *on ne fait pas école de partie.* — De même si le Joueur n'étant pas en *bredouille*, marque deux trous pour un, croyant avoir la *bredouille*, l'adversaire lui fait démarquer le trou marqué de trop ; mais il ne peut pas le prendre lui-même. — De même encore si le Joueur fait un trou, & que sans le marquer, il touche ses dames pour jouer ou pour *s'en-aller*, (à moins que ce ne soit le dernier trou du *tour*, soit *simple*, soit en *bredouille*,) il n'est plus à tems de le marquer ; mais l'adversaire ne peut pas le marquer non plus : il est perdu pour tous deux ; *on ne fait pas école de partie.* — Il en est de même d'un trou qu'on marque de trop par inadvertance ; l'adversaire le fait démarquer & ne le marque point à son profit. — Voilà ce qu'on entend par *école de partie*, ou *école de trou*.

Mais on fait école de douze points & plus. Si le Joueur, par exemple, ayant dix points, en fait quatorze, ou davantage, dans un ſeul coup, & qu'il ne marque qu'un trou, ſans *s'en-aller*, l'adverſaire marque les douze points, ou plus, à ſon profit; ce ſont deux trous qu'il doit prendre : il eſt en *bredouille*, parce que le premier l'a remis au *talon* par le trou qu'il a marqué. Cette *école* eſt de *points*, & non pas de *partie* : il eſt cenſé que le premier n'a pas apperçu tous les points qui lui revenoient, & qu'il n'en a vu qu'autant qu'il lui en falloit pour marquer le trou.

Autre exemple d'une école de points.

Les deux Joueurs ont chacun ſix points : le premier a cinq *caſes* faites dans ſon *grand-jan* : il ne lui manque que la *caſe de l'écolier*, ſur la dixiéme *fleche*, pour avoir ſon *plein* : les cinq dames reſtantes ſont dans la premiere *table* ; ſavoir, une ſur la ſeconde *fleche*, deux ſur la troiſiéme, une ſur la quatriéme, & la derniere ſur la cinquiéme,

dans le *coin-bourgeois*. De ſon côté l'adverſaire n'a que trois *caſes* de faites dans ſon *grand-jan*, dont une ſur la ſixiéme *fleche*, une autre ſur la huitiéme, & ſon *coin-de-repos* avec une *dame ſurnuméraire* : le ſurplus de ſes dames eſt encore dans la *table* de ſon *petit-jan ;* ſavoir, une au *talon*, deux ſur la premiere *fleche*, une ſur la ſeconde, une ſur la quatriéme, & trois dans ſon *coin-bourgeois*. — Le premier amène *ſonnès* : il *bat* de la *caſe du diable*, la *dame découverte* de l'adverſaire ſur la quatriéme *fleche* de ſon *petit-jan*, & croit encore *battre* les deux autres qui ſont au *talon* & ſur la ſeconde *fleche ;* ce qui, ſelon lui, fait dix-huit points ; leſquels avec les ſix points qu'il avoit déja, font trois trous qu'il marque, & joue enſuite ſon coup : cependant de tout cela, il ne devoit marquer qu'un trou, parce que ces deux dernieres dames, tant du *talon* que de la ſeconde *fleche*, ſont *battues-à-faux* : il fait donc *école* du ſurplus qui eſt de douze points. L'adverſaire l'oblige en conſéquence à

démarquer deux trous, & en marque lui-même quatre à ſon profit; ſavoir, deux pour l'*école* de douze points, leſquels venant du *talon*, ſont en *bredouille*, & deux pour les deux dames *battues-à-faux*, qui ſont encore douze points en *bredouille.*

Une preuve que cela doit être ainſi, c'eſt que ſi l'on ſuppoſe que le ſecond ne ſe fût pas apperçu de l'*école* du premier, il perdoit quatre trous; ſavoir, deux que le Joueur auroit marqués de trop, & deux que lui, ſecond, n'auroit pas marqués pour ſes deux dames *battues-à-faux.* Il doit gagner ce qu'il riſquoit de perdre : la loi doit être égale.

Mais ſi l'on enviſage la choſe ſous un autre point de vûe, & qu'on ſuppoſe qu'après avoir laiſſé marquer ces trois trous par le Joueur, l'adverſaire comptant ſur l'exactitude de celui avec qui il joue, croie ſans examen que ſes deux dames du *talon* & de la ſeconde *fleche*, ſont *battues-à-vrai ;* il fait lui-même *école* de douze points, puiſque ces deux dames ſont *battues-à-faux :* or dans cette ſuppoſition, le

premier peut-il envoyer le ſecond à l'*école* le coup ſuivant, pour les douze points que ce dernier n'aura pas marqués par trop de confiance ? Il le peut, ſans doute, mais il ne le doit pas ; les deux trous qu'il a marqués, lui étant acquis par la faute de l'adverſaire qui n'eſt plus en droit de les lui faire démarquer : car en ſuppoſant que le Joueur n'eût d'abord marqué qu'un trou, comme il le devoit, & que l'adverſaire n'eût pas marqué les deux dames *battues-à-faux*, le premier marqueroit alors une *école* de douze points en *bredouille*, qui feroient deux trous : ainſi ces deux trous ſe trouvent déja marqués pour lui : ils doivent ſubſiſter de droit par le riſque qu'il a couru d'en porter la peine ; mais il ne doit pas en marquer deux nouveaux.

8°. *Ecole ſans école, ou faute ſans école.*

Celui qui s'en-va, pourvu qu'il ait de quoi faire un trou, ne peut point faire d'école dont l'adverſaire puiſſe profiter, parce qu'il

qu'il eſt cenſé renoncer au ſurplus de ſon jeu, & n'en prendre que ce qu'il lui faut pour s'en-aller : il peut marquer pluſieurs trous, s'il a de quoi les prendre, ou n'en marquer qu'un, & même point, ſans que l'adverſaire puiſſe rien marquer à ſon profit : car de même que celui qui *s'en-va*, perd tous les points qu'il peut avoir au-deſſus de douze; il eſt maître auſſi de renoncer aux trous qu'il pourroit marquer, ſans que l'adverſaire ſoit en droit d'y trouver à redire.

Exemple fait à plaiſir du plus grand coup qu'on puiſſe faire au Trictrac, & queſtion y relative.

Les jeux étant diſpoſés de façon que l'un des Joueurs ait quatre *caſes* faites dans ſon *grand-jan*, & deux *demi-caſes* ſur les ſeptiéme & huitiéme *fleches*; en ſorte qu'il lui reſte cinq dames dans ſon *petit-jan*, une ſur chaque *fleche*, (non compris le *talon* où il n'y en a point,) & par conſéquent très-bien placées pour *remplir;* tandis que

de ſon côté l'adverſaire a cinq dames au *talon*, & toutes les autres en *demi-caſes* ſur chacune des dix premieres *fleches*. — Dans cet état, ſi le premier vient à faire *ſonnès*, qui eſt le plus beau coup de dés qu'on puiſſe faire en telle occurrence, 1°. il *remplit* par *doublet*, ce qui lui vaut ſix points; 2°. il *bat* le *coin* de l'adverſaire, qui lui vaut encore ſix points; 3°. il *bat* en outre les cinq dames de ſon *grand jan*, de deux façons chacune, par *double-doublet*; ce qui vaut huit points pour chaque dame, & par conſéquent quarante points pour les cinq; 4°. il *bat* enfin les cinq autres *dames decouvertes* de ſon *petit-jan*, d'une ſeule façon par *doublet*; ce qui vaut encore ſix points pour chacune, & trente points pour les cinq : tellement qu'en réuniſſant tous ces points, on en trouve quatre-vingt-deux; ce qui fait douze trous & dix points de reſte étant en *bredouille*; & ſeulement onze trous & dix points de reſte, ſans *bredouille*, en défalquant un trou pour la *partie ſimple*, dans laquelle on ſup-

pofe qu'il a été *débredouillé*, & qui ne doit être comptée, par cette raifon, que pour un trou; & en comptant les autres doubles, parce qu'après un grand coup, on *rentre en bredouille* pour tous les autres trous à prendre du même coup. Mais s'il a été *débredouillé* avant ce grand coup, il avoit donc quelques *points* auparavant: or le moins qu'il pût en avoir, c'eft deux, lefquels avec les quatre-vingt-deux ci-deffus, font quatre-vingt-quatre, qui font juftement quatorze trous s'il a la *bredouille*, & feulement treize s'il ne l'a pas: d'où il réfulte que dans l'un ou l'autre cas, ce coup feul eft plus que fuffifant pour faire le *tour* du Trictrac, & pour gagner par conféquent une partie entiere.

Dans cette difpofition, on fuppofe que le Joueur qui vient de gagner la partie par ce grand coup, quand il n'auroit eu d'ailleurs aucun trou; confidérant qu'il n'eft pas en *bredouille*, & oubliant qu'il pouvoit y *rentrer* pour tous les points du même coup en fus du premier trou, fe

contente de divifer ces quatre-vingt-quatre points par douze, pour favoir combien il doit marquer de trous, & ne compte en conféquence ces mêmes quatre-vingt-quatre points, par prévention ou par étourderie, que comme fept *parties fimples* : doit-il perdre le furplus ? Eft-il *cenfé* alors *renoncer au furplus de fon jeu* fuivant l'article 8 ci-devant, & s'expofer à perdre une partie qui lui eft acquife ? Cela n'eft pas à préfumer, & la bonne foi de l'adverfaire devroit même s'y oppofer ; mais enfin la règle le condamne. Il ne fait pas l'*école* des trous qu'il néglige de marquer, felon l'article 7, & conféquemment l'adverfaire ne peut pas les marquer à fon profit ; mais l'adverfaire peut laiffer le Joueur à la place où il s'eft mis lui-même, fans faire femblant de s'appercevoir de cette lourde bévue. *Le jeu ne demande que faute.*

9°. *Ecole de deux jetons.*

L'un des Joueurs, par exemple, a fon *plein* dans le *grand-jan*, à l'exception de la

caſe de l'écolier, qui eſt vuide ; & il a en outre une dame ſur chacune des cinq *fleches* de ſon *petit-jan*. L'autre a ſon *coin-de-repos*, une *caſe* faite ſur chacune des ſeptiéme, huitiéme, & neuviéme *fleches*, une *demi-caſe* ſur la ſixiéme, deux dames dans ſon *coin-bourgeois*, deux ſur la troiſiéme *fleche* & deux autres au *talon*. — Le premier a huit points : il jette les dés & fait *ſix-quatre*. Il *bat* la *demi-caſe* de ſon adverſaire par le *ſix*, en partant du *coin*, & par le *ſix-quatre*, en partant de la *caſe du diable* : c'eſt quatre points, deux pour chaque façon : il oublie qu'il en a déja huit de marqués ; il prend un jeton au *talon* pour marquer les quatre points qu'il vient de faire, & le met à la place du quatre. Dès qu'il a lâché ce ſecond jeton, il fait *école* des huit points qui étoient marqués par le premier. L'adverſaire efface ces huit points, les marque à ſon profit, & laiſſe au Joueur les quatre derniers qu'il vient de marquer.

Il eſt à propos d'obſerver à ce ſujet que

quoique le jeu ne demande que faute, & qu'on puiſſe à la rigueur marquer cette *école*, il n'eſt cependant pas d'uſage de le faire : on ſe contente d'effacer les huit premiers points du Joueur, ſans les marquer contre lui : & cela paroît juſte, en ce que s'il eut fait l'*école* des quatre derniers points, l'adverſaire alors les auroit marqués à ſon profit; mais les huit points du premier lui ſeroient reſtés. Ils auroient donc eu, l'un huit points, & l'autre quatre; en ſorte que la différence entr'eux n'auroit été à cet égard que de quatre points : or en effaçant les huit premiers points du Joueur, & ne lui laiſſant que les quatre derniers qu'il a marqués, l'adverſaire n'en doit point avoir, pour que la différence ſoit la même.

10°. *Obligation de marquer l'école entiere.*

Quand on envoye à l'école, il faut tout marquer. Lorſqu'un des Joueurs a commencé d'envoyer l'autre à l'*école*, il doit

marquer tous les points que le même coup lui donne, & celui qui refuse de le faire peut y être forcé ; par exemple, le premier a son *plein* dans la *table* du *grand-jan*, à l'exception d'une *demi-case* sur la sixiéme *fleche ;* en sorte qu'il lui reste quatre dames dans la *table* de son *petit-jan*, une sur la quatriéme *fleche*, une autre sur la premiere, & deux au *talon*. Le second qui a six points, & dont le jeu est beaucoup plus avancé, a son *plein* fait, deux dames en *sur-case* dans son *coin*, & une *surnuméraire* à la *case de l'écolier*. — Le premier fait *quatre & deux*, & ne s'apperçoit pas qu'il peut *remplir :* il *abat* le *deux* du *talon*, & joue le *quatre* par *transport* de la premiere *fleche* dans le *coin-bourgeois*. L'adversaire l'envoye à l'*école* de quatre points pour n'avoir pas *rempli*, lesquels avec les six qu'il avoit, en font dix qu'il marque, & se dispose à jetter les dés. Le premier s'apperçoit alors que non-seulement il *remplissoit* de sa quatriéme *fleche* par le *deux*, mais encore du *talon* par *quatre &*

deux ; & voyant que ſon adverſaire a très-mauvais jeu, puiſqu'il ne peut *conſerver* que par *ſonnès*, ou *ſix & as*, il l'oblige à marquer encore quatre points qui lui donnent un trou & deux points de reſte, ſans pouvoir *s'en-aller ;* & celui-ci ne peut pas le refuſer, ſoit qu'il n'y eût pas pris garde, ou qu'il eût voulu l'ignorer.

11°. *Ecole faite à deſſein par moins.*

L'un des Joueurs a ſon *plein* dans le *grand-jan*, à l'exception d'une dame qui lui manque ſur la *caſe du diable* où il n'a qu'une *demi-caſe ;* mais il a pour *remplir*, quatre dames dans ſon *petit-jan*, dont une au *talon*, une ſur chacune des premiere & deuxiéme *fleches*, & la derniere dans ſon *coin-bourgeois*. De ſon côté l'adverſaire a huit points, ſon *plein* fait, une *ſur-caſe* dans ſon *coin*, & une *dame ſurnuméraire* ſur la *caſe de l'écolier*, avec une autre dame dans ſon *coin-bourgeois*. — Le premier fait *quatre & trois ;* il *remplit*, c'eſt quatre points qu'il marque & joue ſon coup. Le

ſecond qui voit que la *dame découverte* qu'il a dans ſon *coin-bourgeois*, eſt *battue-à-faux*, fait ſemblant de ne pas s'en appercevoir, & ſe diſpoſe à jetter les dés pour le coup ſuivant; car s'il marque ces quatre points, il prend le trou & ne peut pas *s'en-aller* avec ſon mauvais jeu; au lieu qu'en faiſant cette *école à deſſein*, il a eſpérance de *conſerver* le coup d'après, d'avoir partie & de *lever* : mais le premier en avertiſſant à tems le ſecond de marquer, eſt en droit de l'y forcer, & celui-ci ne peut pas refuſer de le faire.

12°. *Ecole faite à deſſein par trop.*

L'un des Joueurs a quatre *points*, ſon *plein* dans le *grand-jan*, hormis une dame qui lui manque ſur la *caſe du diable ;* une *ſur-caſe* dans le *coin-de-repos*, & une *dame ſurnuméraire* ſur chacune des neuviéme & dixiéme *fleches*, avec une ſeule dame dans ſon *petit-jan* ſur la troiſiéme *fleche*, la ſeule par conſéquent qui lui reſte pour *remplir*. L'autre Joueur a pareillement ſon *plein*,

à l'exception d'une *demi-case* sur la septiéme *fleche ;* mais il a pour *remplir*, une dame dans son *coin-bourgeois*, une autre dame sur la seconde *fleche*, & deux sur la premiere. — Le premier amène *quatre & as :* il *remplit ;* c'est quatre points, & quatre qu'il avoit font huit en tout ; il les marque & joue son coup par *transport* de la troisiéme *fleche* sur la septiéme, pour le *quatre*, & de la *sur-case* de la dixiéme *fleche* dans le *coin*, pour l'*as*. L'adversaire au lieu de marquer deux points pour sa dame *battue-à-faux*, en marque six : il fait à dessein *école* de quatre points, afin que le premier voulant relever cette *école*, marque un trou & ne puisse pas *s'en-aller*. Celui-ci qui connoît la ruse, démarque les quatre points que l'adversaire a marqués de trop, & renonce au profit qu'il pourroit faire, en ne marquant rien pour cela. On ne peut pas le forcer à marquer ces quatre points, parce que celui qui démarque une *école*, est libre d'en profiter ou d'y renoncer.

Mais en ſuppoſant que l'adverſaire, pour tendre un piége au premier, n'eût marqué que quatre points, au lieu d'en marquer ſix pour ſa dame *battue-à-faux*, il ne faiſoit *école que* de deux points; & celui-ci pouvoit ſans danger démarquer ces deux points, & les marquer à ſon profit, parce que cela ne lui achevoit pas le trou, puiſqu'il n'auroit eu en tout que dix points. Alors l'adverſaire, pour en venir à ſes fins, n'avoit qu'à faire *augmentation d'école*, en démarquant les deux points du premier; & celui-ci ne pouvoit plus refuſer de marquer cette *augmentation*, ſuivant l'article 10 ci-devant, parce qu'il auroit commencé à marquer, & qu'on eſt obligé de marquer tout ce qui eſt du même coup. Le premier auroit donc été engagé malgré lui à marquer un trou ſans pouvoir *s'en-aller*.

La réponſe à cela, eſt que le premier peut & doit refuſer de marquer cette *augmentation d'école*, parce qu'elle n'eſt point cenſée du même coup, puiſqu'elle pro-

vient d'une nouvelle action de l'adverſaire, où le coup n'a point de part. Au ſurplus, toutes ces rubriques ne ſont, dans le fait, qu'un jeu de chicane & de mauvaiſe foi, qui ne doit point avoir lieu entre honnêtes gens.

13°. *Ecole rétroactive.*

L'école ſuivante s'appelle *rétroactive*, parce qu'on y efface après coup des points qui avoient été marqués à propos. Par exemple, l'un des Joueurs a ſon *plein* dans le *grand-jan*, à l'exception d'une dame ſur la dixiéme *fleche*, où il n'a qu'une *demi-caſe*; mais il a pour le faire, une dame au *talon* & une ſur la premiere *fleche*, dans ſon *petit-jan*, avec une *dame ſurnuméraire* ſur chacune des ſixiéme & ſeptiéme *fleches*. L'autre Joueur n'a que quatre *caſes* dans ſon *grand-jan*, la ſeptiéme, la huitiéme, la dixiéme, & le *coin* : en ſorte qu'il lui reſte ſept dames dans ſon *petit-jan*, dont deux au *talon*, une ſur chacune des premiere & ſeconde *fleches*, & trois dans le

coin-bourgeois. — Le premier jette les dés & fait *cinq & quatre :* il *remplit* de deux façons : ce font huit points qu'il marque; mais au lieu de prendre la furnuméraire de la fixiéme *fleche* pour achever fon plein, il prend par erreur celle de la feptiéme, que fon adverfaire l'oblige de jouer & de porter en *fur-cafe* dans le *coin*, comme elle peut y aller naturellement par le *quatre ;* & le met par-là dans l'impoffibilité de *remplir* du coup : c'eft pourquoi l'adverfaire l'envoye à l'*école* de huit points, en tirant de fon côté le jeton qui les marquoit au profit du Joueur.

Si l'on vouloit difputer fur le coup, & qu'on prétendît que l'adverfaire n'a pas le droit d'ôter de fa place un jeton qui y a été mis à propos; qu'il doit fe contenter de marquer huit points pour la faute poftérieure que le Joueur vient de faire en ne *rempliffant* pas; qu'on ne doit faire rétrograder que le jeton qui fait faute, & non celui qui a été lâché à propos; &c. On tranchera toutes ces difficultés

en renvoyant les diſputans à la règle fondamentale qu'*on doit perdre pour une école, ce qu'on auroit gagné ſi on ne l'eut point faite.* Or ſi l'adverſaire ſe bornoit à marquer huit points, ſans effacer ceux du Joueur, ils ſeroient auſſi avancés l'un que l'autre, ayant chacun huit points; au lieu que celui-ci ayant fait *école* de huit points, (comme on en convient,) il doit y en avoir ſeize de différence de la perte au gain.

CHAPITRE VII.

DE LA FAÇON DE CONDUIRE SON JEU.

EN commençant une partie, il eſt bon de mettre *tout-à-bas* les points au-deſſous de *ſix*, & de jouer *tout-d'une*, quand on amène *ſix & as*, *ſix-deux*, & *ſix-trois.*

Il faut à ce Jeu beaucoup d'attention, & ſe faire un uſage, quand on a joué les dés, de regarder avant que de toucher ſes dames, ſi on ne *bat* pas le *coin*, ou les *dames découvertes* de l'adverſaire, d'une ou de pluſieurs façons. Les habiles Joueurs voyent d'un coup d'œil, même avant que de jouer, ou que l'adverſaire joue, tout ce qui eſt pour ou contre : auſſi ne fait-on plus d'*école*, quand on eſt parvenu à ce degré.

On doit profiter de toutes les occaſions que l'on a, de faire des *caſes*, & cependant ne point trop ſe *découvrir*, ni trop

avancer ſon jeu, de crainte de *paſſer* des dames & de rendre le *plein* difficile.

Il faut ſe conſerver autant qu'on le peut, des *ſix* à jouer, ſoit pour *remplir*, ou pour prendre le *coin-de-repos*.

On ne doit point tenter de faire le *petit-jan*, à moins qu'on n'amène en commençant des *as*, des *deux*, & des *trois* : deux ou trois coups doivent en décider.

Quand l'adverſaire s'arrête à faire le *petit-jan*, il faut *avancer ſon jeu*, en jouant *tout-d'une*, & étendre ſes dames dans la *table* du *gran-jan*, afin de prendre plutôt le *coin*; *battre* le ſien & ſes *dames découvertes*.

L'on doit faire par préférence la *caſe* ſeptiéme, qui eſt la *caſe du diable*; & quand on aura le choix de pluſieurs *caſes*, préférer celles à la ſuite des autres, afin de lier ſon jeu, & d'éviter les *caſes alternes*, leſquelles en rendant le *plein* difficile, mettent celui qui les a, en danger d'être ſouvent *battu*.

On doit s'attacher à remarquer les coups qui

qui ſont les plus contraires à l'adverſaire, & ſe découvrir ſur ces nombres-là; principalement quand il n'aura qu'un coup pour lui, & qu'il y en aura deux contre.

Quand le *grand-jan* de l'adverſaire eſt fait, ſi ſon jeu eſt preſſé, il faut remarquer quel nombre il ne pourroit jouer ſans *rompre*, comme *ſonnès*, *ſix-cinq*, *quines*, ou *ſix-quatre;* & ôter les dames qui ſont ſur la *fleche* où vont ces nombres: vous l'obligez par-là de *rompre* & de *paſſer* ſa dame au *retour*, dans la *table* de votre *petit-jan*.

Quand le jeu de l'adverſaire eſt mauvais, & qu'il ne lui manque que quatre points pour achever ſon trou, il eſt bon de ſe couvrir afin qu'il ne *batte* point; car s'il *bat*, il marque le trou *partie une* ou *deux*, & *s'en-va*.

Son jeu étant dans cette diſpoſition, ſi on lui donnoit, en le *battant-à-faux*, ſuffiſamment de points pour achever le trou, & qu'il affectât de ne point s'en appercevoir, il faut l'obliger à marquer ces

points : par ce moyen il ne peut *s'en-aller.* Cependant s'il ne manquoit au Joueur que les points de cette *école* volontaire, ou non, pour achever le trou, il doit en profiter, parce qu'en prenant le trou, il efface tous les points de l'adverſaire.

Quand on fait ſon *grand-jan*, il eſt bon de ſe rendre maître du jeu, afin de *s'en-aller* quand on aura gagné le trou ; principalement quand le jeu de l'adverſaire eſt bien préparé. On y réuſſit, en couvrant, ou en ôtant les dames qu'il pourroit *battre-à-faux*, par *jan-qui-ne-peut :* mais s'il avoit encore deux *caſes* à faire, ou qu'il n'eût pas ſon *coin*, on ne riſque rien d'étendre ſes dames dans la *table* du *petit-jan*, pour les faire *battre-à-faux.*

Pour *conſerver* le *grand-jan* plus long-tems, on doit paſſer ſes dames, autant qu'on le peut, ſur la premiere *fleche* de ſa ſeconde *table*, pour s'ôter les *ſix* à jouer ; parce que ſi on en amène un, on *conſerve par impuiſſance*, ne l'ayant pas à jouer, & l'adverſaire ne marque que deux points,

pour chaque dame qu'on ne joue pas.

Quand un Joueur, après avoir paſſé toutes ſes dames dans ſa ſeconde *table*, peut encore jouer ſon coup de plus d'une façon ſans *rompre*, il doit jouer, autant qu'il eſt poſſible, les dames les plus proches du *coin*, & ſe réſerver les plus éloignées, pour les gros points qui peuvent lui venir.

Quand on eſt obligé de *rompre* le *grand-jan* par *cinq & quatre*, & que l'adverſaire eſt auſſi près de *rompre*, il eſt quelquefois plus avantageux de découvrir deux dames, au riſque qu'elles ſoient *battues*, que de lui livrer *paſſage* : par ce moyen s'il amène *cinq & quatre*, *quines*, *ſix-quatre* ou *ſix-cinq*, il eſt auſſi obligé de *rompre*.

On nomme *enfilade*, la mauvaiſe diſpoſition d'un jeu, lorſque les dés ſont totalement contraires, & qu'on ne peut faire le *plein*. Si ce malheur arrive, & qu'il reſte encore une ou deux *caſes* à faire, il faut mettre des dames ſur ces *fleches* vuides : on bouche par ce moyen

le *paſſage* à l'adverſaire ; & ſi ſon jeu eſt avancé, on l'oblige de *s'en-aller*, après avoir marqué les points qu'il a gagnés pour ſon *plein* & pour avoir *battu* : cependant s'il ne lui falloit plus qu'un ou deux trous pour gagner la partie, il faudroit jouer autrement.

Lorſque l'adverſaire a fait ſon *plein*, & qu'on n'a point encore ſon *coin*, il faut le prendre, quand on devroit ſe découvrir ; car tous les coups qu'il joueroit, outre quatre points que chacun d'eux lui vaudroit pour *conſerver*, il *battroit* encore ce *coin*, qui lui vaudroit auſſi chaque coup, quatre points par *ſimple*, & ſix par *doublet*.

Il faut avoir attention, quand on *paſſe au jan-der-etour*, de ſortir le *coin*, quand on eſt près de *remplir*, & particuliérement lorſque l'adverſaire n'a plus que deux *caſes* dans la *table*, de ſon *grand-jan* ; autrement on ſeroit obligé de *paſſer* ſes dames, ſi on amenoit un ou deux *as*, & on manqueroit le *plein-de-retour*.

Il faut jouer ſuivant les règles, & autant qu'il ſera poſſible, ſuivant la poſition de ſon jeu & de celui de l'adverſaire : il faut ſur-tout avoir beaucoup de prudence, & ne pas *tenir*, ſans une eſpèce de certitude de n'être point *enfilé*.

§. 1. *Modèles de réflexions ſur ce qui peut engager à tenir, ou à s'en-aller à propos.*

Rien n'eſt ſi difficile & ſi néceſſaire au Trictrac, que de ſavoir *tenir* à propos & *s'en-aller* de même. Comme les *combinaiſons* des jeux ſont preſque infinies, il eſt impoſſible de donner des règles ou des conſeils pour tous les cas ; mais d'après l'examen & la comparaiſon des jeux plus ou moins avancés, on peut faire quelques-unes des réflexions ſuivantes.

1. On ne riſque preſque jamais rien à *s'en-aller*, & l'on riſque ſouvent beaucoup à *tenir*, même avec beau jeu, parce qu'il ne faut qu'un mauvais coup de dés

pour détruire les plus belles eſpérances.

2. En prenant le nombre *ſept* comme terme moyen du produit des deux dés, & qui ayant en effet le plus de *combinaiſons*, doit arriver le plus ſouvent, ainſi qu'on l'a démontré, il faut avoir au moins vingt-un points à jouer, quand on a ſon *plein*, pour *tenir* trois coups, ou pour prendre le trou ; car on ne doit pas trop compter ſur les points que l'adverſaire peut donner en *battant-à-faux*, & l'on doit encore moins ſe flatter d'amener deux *doublets* de ſuite, pour n'avoir à *tenir* que deux coups.

3. Si le jeu de votre adverſaire eſt moins avancé que le vôtre ; s'il peut *remplir* de pluſieurs façons ; s'il eſt en état de *conſerver* aſſez long-tems pour vous forcer à *rompre*, & à lui donner *paſſage* ; il feroit de la plus grande imprudence de *tenir* dans ces cas-là, comme il feroit contre votre intérêt de *vous en-aller* en pareilles circonſtances.

4. Dès qu'on donne quatre points ou

davantage à l'adverſaire, il faut ordinairement *s'en-aller*, & ne pas faire la guerre à ſes dépens ; parce que celui qui *s'en-va*, efface généralement tous les points ; au lieu que celui qui *tient*, n'efface pas les points qu'il donne à l'adverſaire, ſoit pour les dames qu'il ne peut pas jouer, ſoit pour celles qu'il *bat-à-faux*.

5. Lorſque vous *rempliſſez* de deux façons par *doublet*, & que vous ne pouvez pas vous couvrir dans votre *petit-jan*, pour être maître du jeu, vous devez vous *en-aller* ſans balancer, même avec dix points de reſte ; ſur-tout ſi vous donnez des points à votre adverſaire ; ſi ſon jeu eſt plus étendu que le vôtre, & qu'il puiſſe à ſon tour *remplir* de pluſieurs façons ; parce qu'en ſuppoſant qu'il vous donnât un trou ou deux en vous *battant-à-faux*, vous ne pourriez pas vous *en-aller* ſur ſon dé : il deviendroit par conſéquent maître du jeu & pourroit vous *enfiler* : mais s'il ne vous manquoit qu'un trou pour finir la partie, vous devriez *tenir* ſans héſiter,

parce que vous feriez presque sûr que votre adversaire vous le donneroit en un coup ou deux.

6. Lorsque votre adversaire a son *coin*, & que vous n'avez pas le vôtre, ou lorsqu'en général son jeu est plus beau que le vôtre ; si avec les points que vous avez déja, vous venez à le *battre* & à prendre le trou, n'hésitez pas à *vous en-aller*, & estimez-vous heureux d'en avoir une si belle occasion.

7. Outre l'avantage de se défaire d'un mauvais jeu, celui qui *s'en-va* a encore l'avantage de jouer le premier ; ainsi c'est deux fois de suite qu'il jette les dés, chaque fois qu'il *s'en-va*.

8. Les mêmes raisons qu'on vient de donner pour *s'en-aller*, doivent engager l'adversaire à *tenir*, s'il étoit dans le cas.

9. Si au contraire votre adversaire avoit son *plein*, deux dames en *sur-case* dans son *coin*, & une autre *dame surnuméraire* sur la *case de l'écolier*, avec six points de reste, & qu'il n'eût par conséquent que

ſonnès, ou *ſix & as* pour *conſerver*; tandis que venant de *remplir* de trois façons, il vous reſteroit encore trois dames dans votre *petit-jan*, qu'il pourroit *battre-à-faux*; vous devriez *tenir* ſans héſiter, parce que le jeu de votre adverſaire ſèroit fort avancé, & qu'il ne pourroit *conſerver* qu'une fois tout au plus; au lieu que vous ſeriez en état de *conſerver* quatre ou cinq fois, & que pendant ce tems-là, il ne pourroit pas éviter de vous donner *paſſage* & d'eſſuyer une *enfilade*.

10. Vous ne devez donc en général vous engager à *tenir*, que ſur des avantages preſque certains; ſoit lorſque vous voyez le jeu de l'adverſaire fort àvancé, relativement au vôtre; ſoit lorſque votre adverſaire eſt découvert en beaucoup d'endroits & que vous êtes en état de le *battre* par-tout; ſoit enfin lorſqu'en *vous en-allant*, vous renonceriez à ſix, huit, ou dix points ſans néceſſité, ou ſans aucune raiſon qui vous engageât à *lever* : dans tous leſquels cas vous devez *tenir*,

parce qu'on ne joue bien qu'autant qu'on tire de son jeu, tout le parti qu'on peut en tirer : mais souvenez-vous que les habiles Joueurs *s'en-vont* souvent, & *passent* rarement au *retour*. Quelque beau que paroisse un jeu, un mauvais coup de dés le dérange souvent sans ressource. Il faut *tenir* avec discernement, & *s'en-aller* de même.

§. 2. *Conseils généraux pour bien jouer le Trictrac.*

I. Apportez la plus grande attention, (on ne sauroit trop le répéter,) à éviter les *écoles* : il y en a de tant d'espèces, qu'il faut être continuellement sur ses gardes pour n'en point faire : faites-vous donc une habitude de ne jamais jouer votre coup, ni toucher vos dames, que vous n'ayez regardé auparavant si vous ne *battez* point.

II. Observez également avec attention si votre adversaire ne fait point d'*écoles*,

pour les marquer s'il en fait, dans le cas où il eſt de votre intérêt d'en profiter. Ne point faire d'*écoles*, & relever exactement celles de l'adverſaire, ſont deux avantages ſi grands, qu'ils ſuffiſent ſouvent pour aſſurer le gain des parties.

III. Dans les deux ou trois premiers coups de dés, ayez toujours devant les yeux, les cas rares du *jan-de-ſix-tables* ou de trois coups, du *jan* & *contre-jan-de-deux-tables* ou des deux *coins*, & du *jan* & *contre-jan-de-mézéas* ou des as du *coin*. A l'égard du *jan-de-ſix-tables*, dès qu'on a joué un coup *tout-d'une*, on ne peut plus le faire, & c'eſt alors une attention dont vous êtes délivré.

IV. Au commencement d'une partie, on joue ordinairement *tout-à-bas* les points au-deſſous de *ſix*, & *tout-d'une*, les points qui font *ſix* & au-deſſus juſqu'à *dix*, & jamais juſqu'à *onze*; mais il n'y a rien de réglé là-deſſus, & c'eſt l'idée du Joueur, ou la connoiſſance qu'il peut avoir du jeu de ſon adverſaire, qui doit le déterminer.

On remarquera cependant que le point *dix*, à le jouer *tout-d'une*, fait une dame trop *aventurée;* que cette dame court grand risque de n'être pas couverte promptement ; & que par conséquent elle peut être souvent *battue* par l'adversaire, sans pouvoir être secourue : d'ailleurs, quand on pourroit la couvrir du premier ou du second coup, ce seroit commencer le *plein* du *grand-jan*, par où les bons Joueurs le finissent pour l'ordinaire ; c'est-à-dire, par la *case de l'écolier*, qu'ils gardent tant qu'ils peuvent, pour la derniere, par les raisons ci-après déduites à l'article 5.

Que quoique le *neuf* risque un peu moins que le *dix*, on le joue rarement *tout-d'une ;* mais que le *huit*, le *sept* & le *six* se jouent communément *tout-d'une*, parce que ce sont les points qui ont le plus de *combinaisons*, & qu'on est par-là plus assuré de pouvoir couvrir aisément.

Que malgré cela, il y a bien des Joueurs qui pensent que celui qui a le dé, a quel-

qu'avantage de jouer *tout-d'une* les deux premiers coups, quand il a amené de gros points; non-ſeulement parce qu'il peut plus facilement *battre* les dames de ſon adverſaire, à meſure que celui-ci les *abat* ſans les couvrir, ou le gêner dans ſon *petit-jan*, & l'empêcher de le faire; mais encore parce qu'il ſe met en état, par ce moyen, de *battre* les deux *coins* par le *jan-de-deux-tables*, ou de prendre plutôt le ſien; & que s'il s'expoſe auſſi de ſon côté à être *battu* en s'avançant de la ſorte, le riſque qu'il court dans le *grand-jan*, étant moindre que celui que ſon adverſaire court dans le *petit-jan*, il a lieu d'eſpérer qu'il pourra ſe couvrir avant que l'adverſaire puiſſe prendre le trou.

Qu'au ſurplus l'une & l'autre de ces façons de jouer, a ſon objet particulier; puiſque quand on joue *tout-d'une*, c'eſt dans l'eſpérance, comme on l'a dit, de *battre*, de faire des *caſes*, ou de prendre plutôt ſon *coin*; & que quand on met *tout-à-bas*, c'eſt pour profiter de l'occa-

ſion de faire un *petit-jan*, ſi elle ſe préſente, ou pour faire enſuite des *caſes* plus facilement dans le *grand-jan*, à raiſon du *bois* qu'on a *abattu* dans la premiere *table.*

V. A meſure que les jeux s'étendent, ne perdez pas l'occaſion de faire une *caſe* dans le *grand-jan*, lorſque vous le pouvez ſans riſque ; & ſi vous avez à choiſir, préférez la *caſe du diable*, parce que le *plein* eſt très-difficile à faire, quand il s'achève par cette *caſe*-là ; ou ſi vous croyez devoir faire de préférence, les *caſes* les plus avancées, pour être plus à portée de *battre* votre adverſaire, il faut cependant en excepter la *caſe de l'écolier* que les habiles Joueurs gardent ordinairement pour la derniere, tant pour finir le *plein* par cette *caſe*-là, que pour être moins expoſé à *paſſer* des dames qui deviennent inutiles dès qu'elles ſont *paſſées.* Mais lorſque vous avez fait, ou tenté de faire votre *petit-jan ;* que par conſéquent vous avez beaucoup de *bois à-bas ;* & que des débris de ce *petit-jan*, vous

pouvez, pour ainsi dire, faire des *cases* à tout coup; c'est votre jeu alors de faire les *cases* les plus *avancées*, parce que vous avez beaucoup de dames en arrière, pour faire face aux événemens; & qu'à moins d'amener plusieurs *sonnès* de suite, ou des dés absolument contraires, vous n'avez pas à craindre l'inconvénient de *passer* des dames & de perdre votre jeu.

VI. Comme il est très-important d'avoir son *coin*, soit pour empêcher l'adversaire de le *battre*, s'il a le sien, soit pour *battre* celui de l'adversaire, s'il ne l'a pas, ou ses dames si elles sont *découvertes*, profitez de la premiere occasion qui se présentera de prendre le vôtre, pourvu toutefois que vous ne vous découvriez pas trop; sur-tout lorsque votre adversaire ayant déja six, huit, ou dix points, vous risqueriez de lui donner la partie : auquel cas il faut différer de le prendre à une autre occasion.

VII. Tant qu'il n'y a qu'un *coin* garni, vous devez examiner à chaque coup, si

le vuide n'eſt point *battu* : s'il l'eſt, le marquer, quand c'eſt vous qui le *battez*, & envoyer votre adverſaire à l'*école*, s'il le *bat* ſans le marquer, ou s'il le marque ſans le *battre*.

VIII. Dès que les deux *coins* ſont garnis, & que chacun des Joueurs a plus de deux dames *abattues*, vous avez un embarras de moins dans l'examen de votre jeu ; mais pour lors vous devez tourner toute votre attention du côté des dames *battues* ou à *battre*, & voir la façon dont elles le ſont, ou peuvent l'être ; c'eſt-à-dire, ſi c'eſt par *ſimple* ou par *doublet*, *à-vrai* ou *à-faux*, pour vous ou contre vous.

IX. La différence des couleurs ſur les *fleches*, ſoulage & guide l'œil pour connoître d'abord ſi vous *battez* ou non. Par nombre pair, le blanc ne peut *battre* que le blanc, & le vert ne peut *battre* que le vert, & par nombre impair, le vert ne peut *battre* que le blanc, & le blanc ne peut *battre* que le vert.

X. Pour n'avoir point de diſputes ſur les

les coups de dés, ou ſur les points qu'on a amenés, il faut ſur-tout éviter deux inconvéniens : le premier, c'eſt de ne point lever les dés, ni les couvrir avec la main, que celui qui les a jettés ne les ait vus, & qu'il n'ait énoncé ſon point : le ſecond, c'eſt de ne point jetter les dés que l'adverſaire n'ait joué, ou commencé de jouer ſon coup; car ſi pour vous trop preſſer, il voit votre point avant que d'avoir joué, il peut profiter contre vous-même des lumieres que vous lui donnez, & des avantages que votre coup prématuré lui fournit, ſans que vous puiſſiez l'en empêcher.

11. Après ces attentions particulieres, il eſt eſſentiel de s'accoutumer peu à peu à connoître les *combinaiſons* des dés, & à examiner les points favorables ou contraires qu'on peut avoir en découvrant telle ou telle dame : C'eſt par-là principalement que les habiles Joueurs ſe font connoître : c'eſt pour cela qu'on a dreſſé les Tables ci-devant, avec les démonſtra-

tions qui les accompagnent : c'eſt enfin pour ſe rendre ces *combinaiſons* familieres, ou pour ſe familiariſer avec leurs calculs, qu'on a déja rapporté ci-devant, & qu'on rapportera encore ci-après, divers exemples, tant ſur la façon dont ſe font ces calculs, que ſur la maniere d'en faire l'application & d'en tirer parti.

On peut conſidérer deux choſes dans les *combinaiſons* des dés ; 1°. la différence des points entr'eux, ſuivant laquelle vous trouverez, comme on l'a dit, vingt-une *combinaiſons ſenſibles ;* 2°. la différence des points par rapport aux dés, ſelon laquelle vous trouverez que ces dés peuvent ſouffrir encore quinze *combinaiſons inſenſibles* & réelles, quoique non apparentes ; leſquelles jointes aux premieres, font trente-ſix en tout.

Si vous prenez deux dés de différente couleur, & que vous compariez un point avec un autre ; en cherchant, par exemple, la différence qu'il y a entre un *ſonnès* & un *ſix-cinq*, vous trouverez que

ces deux points ne diffèrent entr'eux que d'une unité ; mais d'ailleurs ils vous paroîtront aussi faciles à faire l'un que l'autre. *Sonnès* ne peut se faire que d'une façon, qui est par deux *six*, & *six-cinq* ne peut se faire aussi que d'une façon, qui est par un *six* & par un *cinq*. Cela supposé, ne devroit-on pas amener aussi souvent *sonnès* que *six-cinq ?* Cependant l'expérience prouve le contraire, puisqu'on fait plus souvent *six-cinq* que *sonnès ;* ce qui ne peut provenir que de la différence des dés : car chaque dé pris séparément, n'a qu'un *six* à donner pour faire *sonnès ;* au lieu que chaque dé pris séparément, a un *six* & un *cinq* à fournir pour faire *six-cinq :* par conséquent, il n'y a en deux dés, que deux seules faces pour faire *sonnès*, au lieu qu'il y en a quatre pour faire *six-cinq ;* savoir, le *six* & le *cinq* du dé blanc, le *six* & le *cinq* du dé noir.

Ce qu'on dit ici du *sonnès*, doit s'entendre de tous les *doublets* qui n'ont chacun qu'une façon de se montrer ; & ce

qu'on dit du *ſix-cinq*, doit s'entendre de tout coup *ſimple*, qui peut toujours ſe faire de deux façons par rapport à la différence des dés : en ſorte donc, (comme on le voit & comme on l'a déja dit,) que tout coup *double* eſt ſimple, & tout coup *ſimple* eſt double, ainſi qu'on vient de l'expliquer.

Voilà en général ce qu'on doit obſerver ſur les points des deux dés réunis. Mais ſi on prend ces points, tantôt *unis* & tantôt *ſéparés*, ſelon les circonſtances, on trouvera d'autres différences qui méritent d'autant plus d'attention, que le nombre des *combinaiſons* en eſt plus conſidérable.

Or ſelon ces nouveaux rapports, & ſuivant la ſeconde Table ci-devant, on a vu,

1°. Que le *ſix*, le *cinq*, le *quatre*, le *trois* & le *deux*, peuvent également ſe faire avec un ſeul dé, ou avec les deux dés ; au lieu que les ſix autres nombres, à compter depuis *ſept* juſqu'à *douze* incluſivement, ne peuvent ſe faire qu'avec les deux dés.

2°. Que le *ſix* pris d'un ſeul dé, combiné avec chacun des points, ou chacune des faces de l'autre dé, ſe montre ſix fois par *combinaiſons ſenſibles*, & cinq fois ſeulement par *combinaiſons inſenſibles*, faiſant enſemble onze *combinaiſons*, leſquelles jointes aux cinq autres *combinaiſons*, tant ſenſibles qu'inſenſibles, que le nombre *ſix*, provenant des deux dés réunis, donne par lui-même, ſuivant la premiere Table ci-devant, font en tout ſeize *combinaiſons.*

3°. Que le *cinq*, le *quatre*, le *trois*, le *deux* & l'*as*, ont pareillement onze *combinaiſons* chacun, par un ſeul dé combiné avec tous les points de l'autre dé, & plus ou moins par les deux dés, ſelon la nature du point; ſavoir, quatre *combinaiſons* pour le *cinq*, trois pour le *quatre*, deux pour le *trois*, & une pour le *deux*; l'*as* n'en ayant point par lui-même, attendu qu'il ne peut pas ſe faire avec deux dés dont les points ſont égaux.

4°. Que toutes ces *combinaiſons* réunies,

montent enſemble à la quantité de quatre-vingt-une ; ſavoir, ſix fois onze d'une part, avec un ſeul dé, faiſant ſoixante-ſix, dont trente-ſix en *combinaiſons ſenſibles*, & trente en *combinaiſons inſenſibles;* & quinze d'autre part, avec les deux dés réunis, dont neuf en *combinaiſons ſenſibles*, & ſix en *combinaiſons inſenſibles.*

5°. Qu'enfin, pour connoître toutes les *combinaiſons* des nombres au-deſſous de *ſept*, qui peuvent ſe faire également par un ou par deux dés, on n'a qu'à ajouter dix à chacun de ces nombres, comme on l'a déja dit & répété plus d'une fois, parce que cette règle, ſimple par elle-même, épargne ou abrège bien des calculs, & que par cette raiſon on ne ſauroit trop la rappeller. En ſorte donc que quand on dit qu'on a tous les *ſix*, tous les *cinq*, ou tous les *quatre* pour ſoi, ou contre ſoi, cela ſignifie qu'on a ſeize, quinze ou quatorze *combinaiſons* favorables, ou contraires ſur ces nombres-là, ſelon leur nature ; & moins à proportion ſur les nom-

bres inférieurs, indépendamment de celles qui résulteront des nombres au-dessus de *six*, qui ne peuvent se faire qu'avec les deux dés.

Voyez au surplus ce qui a été dit sur les *combinaisons* des dés, dans le Chapitre V, ci-devant, qu'il est important de bien connoître.

§. 3. *Exemples des calculs de combinaisons, sur les nombres qui ne peuvent se faire que par les deux dés réunis.*

1°. *Sur le nombre 7.*

Le nombre des *combinaisons* que peuvent produire sur les vingt-quatre *fleches* du *tablier*, les trente dames des deux Joueurs, étant indéfini, pour ne pas dire infini; & chaque changement de *combinaison*, ou d'arrangement dans les jeux, exigeant un choix particulier parmi les différentes manieres de jouer chaque coup de dés; les points d'ailleurs & les trous

que les Joueurs peuvent avoir respectivement, influant encore diversement dans la façon de conduire son jeu, il n'est pas possible, (comme on doit le sentir,) de donner des règles pour tous les cas : mais on peut, en faveur des commençans, rapporter quelques exemples, dont le développement sera comme le germe des premieres réflexions qu'ils feront dans la pratique. Et pour commencer par le nombre *sept* qui doit arriver le plus souvent, parce qu'il a plus de *combinaisons* qu'aucun de ceux qui ne peuvent se faire qu'avec deux dés ; on suppose que l'un des Joueurs a deux *cases* seulement sur les sixiéme & septiéme *fleches*, pendant que l'autre a pris son *coin* en deux coups, par *sonnès* & par *quines*, & que du troisiéme coup, il a fait *cinq & quatre* qu'il vient de jouer *tout-à-bas*. — Le premier jette les dés à son tour, & fait *cinq & deux*. Doit-il mettre *tout-à-bas ?* Doit-il jouer *tout-d'une ?* Quel parti doit-il prendre ?

Pour répondre à ces questions, ou pour

agir avec prudence, il eſt certain qu'il doit jouer *tout-d'une* ſur ſa ſeptiéme *caſe*; & en voici les raiſons. La dame qu'il mettroit dans ſon *coin-bourgeois* pour le *cinq*, riſqueroit beaucoup d'être *battue* du *coin-de-repos* de l'adverſaire, par le *ſept*; parce que ce nombre peut arriver de ſix façons, (ainſi qu'on peut le voir par la premiere Table des combinaiſons,) qui ſont *6* & 1 — 1 & *6* — 5 & 2 — 2 & 5 — 4 & 3 — 3 & 4; & que tous ces points ſeroient contre le Joueur, dont les deux *caſes* ne bouchent aucun *paſſage*. D'ailleurs il auroit encore à craindre d'être *battu* par le *dix*, ſur la *dame découverte* de ſa ſeconde *fleche*, par la double *combinaiſon* du *ſix & quatre*; le *quines* étant pour lui, parce que le *paſſage* du *cinq*, en partant du *coin* de l'adverſaire, eſt fermé par la *caſe du diable* qui ſe trouve faite. En ſorte donc qu'en jouant *tout-à-bas*, le Joueur auroit huit *combinaiſons* contraires pour une favorable; c'eſt-à-dire, que ſur les trente-ſix *combinaiſons* des deux dés, il en auroit

à peu près le quart contre lui, tandis qu'il n'auroit qu'un ſeul coup pour lui; au lieu qu'en jouant *tout-d'une*, il ſe met hors d'atteinte.

Au contraire la dame du *coin-bourgeois* de l'adverſaire ne peut être *battue* de la ſixiéme *fleche* du Joueur, que par *ſonnès*; & ce *ſonnès* eſt pour l'adverſaire, parce qu'il a ſon *coin-de-repos*, & que ce *coin* bouche le *paſſage* : nouvelle preuve de l'avantage que donne le *coin* à celui qui peut le prendre de bonne heure : il eſt en quelque ſorte à couvert dans ſes retranchemens, & plus à portée que par-tout ailleurs de battre l'ennemi. Celui-ci au contraire, eſt pour ainſi dire, toujours en échec & toujours en crainte : ſes dames ne marchent qu'en tremblant, ou ne peuvent avancer que deux à deux : ſon jeu eſt peu lié : ſes *caſes* ſont ſurchargées; & delà vient ſouvent la difficulté d'en faire de nouvelles, & la difficulté plus grande encore de faire ſon *plein* : delà les *enfilades* & la perte des parties. Au reſte, ſi

cette dame du *coin-bourgeois* eſt *battue-à-faux* par le *ſonnès*, elle peut être *battue-à-vrai* par le *ſix-cinq*, & celle de la quatriéme *fleche* par le *ſonnès*. Au moyen de quoi ce *ſonnès* eſt autant pour l'un que pour l'autre ; mais comme ces nombres *ſix-cinq* & *ſonnès*, ont peu de *combinaiſons* par eux-mêmes, & que d'ailleurs l'adverſaire peut aiſément ſe couvrir, *abattre du bois*, ou faire de nouvelles *caſes*, ſelon ce qui lui conviendra le mieux, il doit jouer plus hardiment, parce qu'il court moins de riſque, & qu'il eſt plutôt dans le cas d'attaquer que de ſe défendre.

2°. *Sur le nombre* 7, *& ſur le nombre* 8.

Après quelques coups joués de part & d'autre, qui ont changé la diſpoſition des jeux, le Joueur, outre ſes deux *caſes* des ſixiéme & ſeptiéme *fleches*, eſt parvenu à prendre ſon *coin*, & a de plus une *caſe* faite dans ſon *petit-jan* ſur la ſeconde *fleche*, avec une *demi-caſe* ſur la premiere, ſes ſix autres dames étant encore en *piles*.

D'un autre côté l'adverſaire qui avoit déja ſon *coin*, a fait deux nouvelles *caſes* dans ſon *grand-jan* ſur la ſixiéme & ſur la dixiéme *fleches*, une autre *caſe* au *petit-jan* dans ſon *coin-bourgeois*, & deux *demi-caſes* ſur les premiere & quatriéme *fleches* : ſes cinq autres dames ſont au *talon*. — Le premier jette les dés & amène *cinq & as*. Quoiqu'il ait ſon *coin*, & malgré ſes deux *caſes* ſur les ſixiéme & ſeptiéme *fleches*, il ne peut pas prudemment ſe montrer à découvert dans ſon *coin-bourgeois*, parce que des ſix *combinaiſons* ci-deſſus mentionnées, il n'en auroit que deux de favorables, (6 & 1 — 1 & 6,) & que les quatre autres ſeroient contre lui. D'ailleurs cette *dame découverte* ſur la cinquiéme *fleche* ſe trouveroit expoſée à de nouveaux dangers, relativement à la dixiéme *caſe* de l'adverſaire, qui pourroit la *battre* par le nombre *huit* ; c'eſt-à-dire, par *carmes*, & par les doubles *combinaiſons* du 5 & 3 & du 6 & 2, faiſant cinq nouvelles *combinaiſons*, qui jointes aux quatre autres reſtantes du

ſept, font en tout neuf *combinaiſons* contraires, (le quart juſte de la totalité,) pour deux favorables.

Quant à la dame de la premiere *fleche*, le Joueur ne doit ni la déplacer ni la couvrir, parce que les trois *combinaiſons* du *ſonnès* & du *ſix-cinq*, qui peuvent la *battre*, ne peuvent la *battre* qu'*à-faux*. Il doit donc jouer *tout-d'une* pour ſe tirer d'embarras.

3°. *Sur les nombres 7 & 8, & ſur les nombres 9 & 12.*

Le même Joueur, après d'autres coups, ſe trouve avoir quatre *caſes* dans ſon *grand-jan*, la ſixiéme, la huitiéme, la neuviéme, & le *coin*; & trois autres *caſes* dans ſon *petit-jan*, la premiere, la quatriéme, & la cinquiéme, avec une ſeule dame au *talon*. L'adverſaire de ſon côté, a auſſi quatre *caſes* dans ſon *grand-jan*, la ſixiéme, la ſeptiéme, la dixiéme, & le *coin*; & ſept dames dans ſon *petit-jan*, dont trois au *talon*, deux ſur la premiere *fleche*, une ſur la quatriéme, & une ſur la cinquiéme,

dans le *coin-bourgeois.* — Le premier fait *trois & deux :* il pourroit jouer *tout-d'une*, du *talon* dans le *coin-bourgeois*, ou faire la troisiéme *case;* mais il doit faire la septiéme, parce que la plupart des points qui lui étoient contraires, lui deviennent par-là favorables. L'examen qu'on va faire du coup joué de cette façon, demande un peu d'application de la part des commençans, parce qu'il y a quatre dames qui peuvent *battre*, & trois qui peuvent être *battues;* mais il ne faut pas se rebuter pour ces sortes de difficultés qui deviennent ensuite familieres par l'usage.

Considérez donc que l'adversaire peut *battre*, de son *coin*, la dame que le Joueur vient de découvrir sur la cinquiéme *fleche*, par le nombre *sept ;* & celle de la quatriéme *fleche*, par le nombre *huit ;* savoir, l'une par *deux & cinq*, & l'autre par *deux & six*, faisant quatre *combinaisons.*

Considérez en second lieu, que l'adversaire peut encore battre de sa dixiéme *case*, la *dame découverte* du *coin-bourgeois*, par

le nombre *huit ;* & celle de la quatriéme *fleche*, par le nombre *neuf ;* ſavoir, l'une par *trois & cinq*, & l'autre par *trois & ſix*, faiſant quatre autres *combinaiſons*, & huit en tout.

Mais d'un autre côté, l'adverſaire peut auſſi *battre-à-faux*, de ſon *coin*, la *dame découverte* de la cinquiéme *fleche*, par le nombre *ſept ;* & celle de la quatriéme *fleche*, par le nombre *huit ;* ſavoir, l'une par *ſix & as* & par *quatre & trois ;* & l'autre par *carmes*, & par *cinq & trois*, faiſant ſept *combinaiſons.*

De plus l'adverſaire peut auſſi *battre-à-faux*, de ſa dixiéme *caſe*, la dame du *coin-bourgeois*, par le nombre *huit ;* & celle de la quatriéme *fleche* par le nombre *neuf ;* ſavoir, l'une par *carmes* & par *ſix & deux ;* & l'autre par *cinq & quatre*, faiſant cinq autres *combinaiſons.* — Le Joueur a donc douze *combinaiſons* favorables, contre huit de contraires ; ce qui revient à trois contre deux.

Si nous examinons maintenant l'effet

que peuvent produire les trois *cases* des sixiéme, septiéme *fleches*, & du *coin* de l'adversaire, relativement aux trois *dames découvertes* du Joueur, tant au *talon*, que sur les quatriéme & cinquiéme *fleches*, nous trouverons que l'adversaire *bat* à la vérité, de sa septiéme *case*, la dame de la quatriéme *fleche*, par *sonnès*; mais d'un autre côté il *bat-à-faux*, de sa sixiéme *case*, la dame de la cinquiéme *fleche*, par ce même *sonnès* : ainsi l'une va pour l'autre. L'adversaire *bat* encore, de la *case du diable*, la dame du *coin-bourgeois*, par *six-cinq*; mais d'un autre côté il *bat-à-faux*, de son *coin*, la dame du *talon*, par *sonnès* : c'est encore l'une pour l'autre, à très-peu de chose près. De maniere que les hasards sur ces dames éloignées se trouvant compensés, il résulte de l'examen ci-dessus, que la façon dont le coup a été joué, étoit la plus avantageuse suivant les règles; sur-tout si vous joignez à cet avantage, celui de faire une cinquiéme *case*; avantage qui mériteroit la préférence quand

quand les hasards *pour* & *contre* seroient égaux de part & d'autre.

On observe cependant que si l'adversaire avoit huit ou dix points, il ne faudroit pas s'exposer à faire cette septiéme *case*; mais plutôt jouer *tout-d'une* dans le *coin-bourgeois*, pour ne lui rien donner. Par ce moyen en effet, le Joueur n'ayant point de *dames découvertes*, n'auroit plus rien à craindre; mais aussi son jeu ne seroit plus si beau.

4°. *Sur les nombres* 7, 8, & 9, & *sur les nombres* 10 & 11.

Pendant que l'un des Joueurs s'est amusé à préparer un *petit-jan*, l'autre qui s'en est apperçu, a poussé son jeu en avant pour tâcher de le traverser. Celui-ci a pris son *coin-de-repos* & formé deux autres *cases* sur les neuviéme & dixiéme *fleches*; tandis que celui-là n'a encore que deux *cases* & trois *demi-cases* dans sa premiere *table*; savoir, une *case* sur chacune des deux premieres *fleches*, & une *demi-case* sur cha-

cune des trois *fleches* ſuivantes. Le Joueur dont le jeu eſt avancé dans la ſeconde *table*, a eu occaſion, chemin faiſant, de marquer huit points qui ſont en *bredouille*. C'eſt à lui à jouer, & ſelon toutes les apparences, il doit prendre au moins deux trous, d'après l'examen ci-après du jeu de ſon adverſaire.

Combin.

1°. La *dame découverte* dans le *coin-bourgeois*, peut être *battue* du *coin-de-repos*, par les ſix *combinaiſons* ſur le *ſept*; de la dixiéme *caſe*, par les cinq *combinaiſons* ſur le *huit*; & de la neuviéme *caſe*, par les quatre *combinaiſons* ſur le *neuf*; ce qui fait... 15.

2°. La *dame découverte* ſur la quatriéme *fleche*, peut auſſi être *battue*, du *coin*, par les cinq *combinaiſons* ſur le *huit*; de la dixiéme *caſe*, par les quatre *combinaiſons* ſur le *neuf*; & de la neuviéme *caſe*, par les trois *combinaiſons* ſur le *dix*; faiſant enſemble .... 12.

27.

Combin.

Ci-contre, ... 27.

3°. Enfin la *dame découverte* sur la troisiéme *fleche*, peut de même être *battue* du *coin*, par les quatre *combinaisons* sur le *neuf*; de la dixiéme *case*, par les trois *combinaisons* sur le *dix*; & de la neuviéme *case*, par les deux *combinaisons* sur le *onze*; ce qui fait encore . . . . 9.

Montant ensemble toutes lesdites *combinaisons*, à la quantité de . . . . . } 36.

Sur quoi l'on pourroit observer que le nombre total des *combinaisons* des deux dés, n'étant pareillement que de trente-six, suivant la premiere Table, il résulteroit du calcul ci-dessus, que ces quantités étant égales, le Joueur les auroit toutes pour lui, & ne sauroit manquer de prendre les deux trous : que cependant il est évident qu'il n'a aucune des *combinaisons* sur les nombres *deux*, *trois*, *quatre*, *cinq* & *six*, non plus que sur le *sonnès*; puisque par les nombres *six* & au-dessous,

il ne peut pas atteindre les *dames découvertes*, & que par le *ſonnès*, il va au-delà. En ſorte donc qu'il lui manque ſeize *combinaiſons* ſur les trente-ſix, pour les avoir toutes en ſa faveur, & que par conſéquent il n'en peut avoir que vingt ; ce qui eſt vrai, ſi l'on ſupprime du calcul ci-devant, toutes celles qui ſont répétées ſur les nombres *huit*, *neuf* & *dix* : mais il n'eſt pas moins vrai d'un autre côté, qu'il a quinze *combinaiſons* ſur la dame du *coin-bourgeois*, douze ſur celle de la quatriéme *fleche*, & neuf ſur celle de la troiſiéme, ainſi qu'on vient de l'établir; puiſque s'il n'avoit que ſon *coin*, par exemple, ſans avoir d'autres *caſes* dans ſa ſeconde *table*, il pourroit *battre*, comme on l'a dit, la dame du *coin-bourgeois*, par les ſix *combinaiſons* ſur le 7, ci... 6. } Combin.

Il pourroit *battre* auſſi celle de la quatriéme *fleche*, par les cinq *combinaiſons* ſur le 8, ci...... 5. } 15.

Et celle de la troiſiéme, par les quatre *combinaiſons* ſur le 9, ci.. 4. }

15.

Combin.

Ci-contre, ... 15.

De même, s'il n'avoit que la *case de l'écolier* toute seule, sans le *coin* ni autre *case*, il pourroit battre la dame du *coin-bourgeois*, par les cinq *combinaisons* sur le 8, ci . . . . 5.

Celle de la quatriéme *fleche*, par les quatre *combin.* sur le 9, ci 4.

Et celle de la troisiéme, par les trois *combinaisons* sur le 10, ci . . 3.

} 12.

Enfin, s'il n'avoit que la *case* de la neuviéme *fleche*, au lieu d'en avoir trois, il pourroit *battre* encore la dame du *coin-bourgeois*, par les quatre *combinaisons* sur le 9, ci . . . . 4.

Celle de la quatriéme *fleche*, par les trois *combin.* sur le 10, ci . . . 3.

Et celle de la troisiéme, par les deux *combin.* sur le 11, ci . . 2.

} 9.

Quantité pareille . . . . 36.

Or ayant ces trois *cases* faites, qui toutes séparément peuvent *battre*, comme

on voit, les trois *dames découvertes*, il doit réunir à ſon avantage toutes les *combinaiſons* que chacune de ces *caſes* lui donneroit en particulier. D'où l'on doit conclure qu'il peut arriver qu'on ne *batte* point, quoiqu'on ait pour ſoi un plus grand nombre de *combinaiſons* que les deux dés réunis n'en peuvent fournir ; & cela par la raiſon qu'on peut avoir pluſieurs fois les mêmes *combinaiſons* ſur certains nombres, & en manquer ſur d'autres nombres, comme dans l'exemple dont il s'agit. Au ſurplus, au lieu de conſidérer ces nombres 15, 12, & 9, comme des nombres entiers, on doit les regarder chacun en particulier, comme le numérateur d'une fraction, dont le dénominateur commun eſt 36. Au moyen de quoi ces trois nombres repréſenteront $\frac{15}{36}$, $\frac{12}{36}$, & $\frac{9}{36}$. Mais ces fractions réunies compoſeront également un entier, parce que le nombre des *combinaiſons* par leſquelles les trois *dames découvertes* peuvent être *battues*, eſt égal à celui des *combinaiſons* que les deux dés donnent au total.

Voyons maintenant la liste de tous les points que ces hasards produisent;

SAVOIR;

Nomb.			Points.
7.	Par *6* & 1, ou 1 & *6*,	le *coin-de-repos bat* le *coin-bourg.* de	4.
	Par 5 & 2, ou 2 & 5,	*id.*............................	4.
	Par 4 & 3, ou 3 & 4,	*id.*............................	4.
8.	Par *6* & 2, ou 2 & *6*,	le *coin bat* la 4^e. *fleche*, de...4 la 10^e. *case bat* le *coin-bourg.* de 4	8.
	Par 5 & 3, ou 3 & 5,	le *coin bat* la 4^e. *fleche*, de...4 la 10^e. *case bat* le *coin-bourg.* de 4	8.
	Par 4 & 4, ou *carmes*,	le *coin bat* la 4^e. *fleche*, de...*6* la 10^e. *case bat* le *coin-bourg.* de *6*	12.
9.	Par *6* & 3, ou 3 & *6*,	le *coin bat* la 3^e. *fleche*, de...4 la 10^e. *case bat* la 4^e. *fleche*, de 4 la 9^e. *case bat* le *coin-bourg.* de 4	12.
	Par 5 & 4, ou 4 & 5,	le *coin bat* la 3^e. *fleche* de....4 la 10^e. *case bat* la 4^e. *fleche*, de 4 la 9^e. *case bat* le *coin-bourg.* de 4	12.
10.	Par 5 & 5, ou *quines*,	la 10^e. *case bat* la 3^e. *fleche*, de *6* la 9^e. *case bat* la 4^e. *fleche*, de *6*	12.
	Par *6* & 4, ou 4 & *6*,	la 10^e. *case bat* la 3^e. *fleche*, de 4 la 9^e. *case bat* la 4^e. *fleche*, de 4	8.
11.	Par *6* & 5, ou 5 & *6*,	la 9^e. *case bat* la 3^e. *fleche*, de..	4.

En sorte que des vingt *combin.* ci-dessus,

par lesquelles les trois *dames découvertes* de la premiere *table* peuvent être *battues*, les moins avantageuses donnent quatre points à celui qui en a déja huit en *bredouille*, & lui achèvent les deux trous; ce qui le rend maître de *s'en-aller*, pour détruire les préparatifs du *petit-jan* de son adversaire, ou de *tenir*, pour profiter des avantages qu'il peut avoir sur lui.

Par la liste des mêmes *combinaisons*, on peut voir qu'il y en a huit qui valent quatre points chacune, six qui valent huit points, & six autres qui en valent douze, ou deux trous *sans bouger*, si l'on a la *bredouille*; ce à quoi l'on doit encore faire attention.

§. 4. *Modèle des calculs de combinaisons sur différens nombres indistinctement, amenés par les dés.*

Dans l'exemple fait à plaisir du plus grand coup qu'on puisse faire au Trictrac, ci-devant rapporté à l'article 8. des *écoles*, Ch. VI, dans lequel le Joueur est suppo-

ſé avoir ſon *plein*, à l'exception de deux *demi-caſes* ſur les ſeptiéme & huitiéme *fleches*, & avoir pour le faire, une dame ſur chacune des cinq *fleches* de ſon *petit-jan*; tandis que l'adverſaire qui n'a pas encore ſon *coin*, eſt découvert d'ailleurs ſur ſes dix autres *fleches*, ſur leſquelles il n'a par-tout qu'une ſeule dame, à la réſerve du *talon* où il lui en reſte cinq; on veut ſavoir par curioſité combien le premier a de coups ou de *combinaiſons* pour lui, ſoit pour *battre*, ſoit pour *remplir*; & par conſéquent combien l'adverſaire en a à craindre, relativement à leur poſition reſpective.

Pour cet effet, il faut compter & ſuivre par ordre chacun des trois objets en particulier que cette propoſition renferme; ſavoir, 1°. de combien de façons le *coin* vuide de l'adverſaire peut être *battu*. 2°. De combien de façons chacune de ſes dix *dames découvertes*, peut auſſi être *battue*. 3°. Et enfin, de combien de façons le Joueur peut faire ſon *plein*. Cela peut accoutumer les commençans à ſe faire

une méthode ſûre dans ces ſortes de calculs, & conſéquemment à ne pas s'expoſer témérairement ſans néceſſité, quand ils connoîtront le danger qu'il y a d'avoir pluſieurs *dames découvertes.*

I°. En commençant donc par le *coin* vuide, on remarquera que le Joueur n'ayant point de *dames ſurnuméraires* dans le ſien, ne peut *battre* de ſon *coin* celui de l'adverſaire par aucune des *combinaiſons* ſur l'*as.* On obſervera encore que ſi ce *coin* vuide pouvoit être *battu* par un ſeul dé pris ſéparément, ou par une ſeule dame, il pourroit l'être de près de cinquante façons;

SAVOIR; Combin.

De la 10^e. *caſe* du Joueur, par toutes les *combinaiſons* ſur le 2, à l'exception du *bezet*, du *deux & as*, & de l'*as & deux*; c'eſt-à-dire, par.......	9.
De la 9^e. *caſe*, par tous les 3, hormis les doubles *combinaiſons* du 3 & 1, & du 2 & 1; c'eſt-à-dire auſſi par....	9.
	18.

Combin.

Ci-contre, ... 18.

De la 8e. en *demi-case*, par tous les 4, exceptés *carmes*, & les doubles *combinaisons* du 4 & 1, & du 3 & 1; c'est-à-dire encore par............ 9.

De la 7e. aussi en *demi-case*, par tous les 5, excepté *quines*, & les doubles *combinaisons* du 5 & 1, & du 4 & 1; c'est-à-dire, par................ 10.

Et de la 6e. *case*, par tous les 6, hors les doubles *combinaisons* du 6 & 1, & du 5 & 1; c'est-à-dire, par..... 12.

Tellement que si on avoit la liberté d'unir ou de séparer les dés à son choix, ce *coin* vuide pourroit être *battu* de quarante-neuf façons, en ne partant que des dames du *grand-jan*, ci...................... } 49.

Mais comme le *coin* ne peut être *battu* que par deux dames à la fois, & conséquemment par les deux dés ensemble, c'est la premiere Table des *combinaisons*

qu'il faut consulter, ou plutôt la disposition des jeux, selon laquelle le Joueur voit, ou doit voir, qu'il peut le *battre* de plus de vingt façons, en y comprenant les *combinaisons insensibles*;

SAVOIR; Combin.

1°. De cinq façons, en commençant par les 2, qui sont,

2 & 2 — 2 & 3 — 2 & 4 — 2 & 5 — 2 & 6, ci 5.

2°. De cinq autres façons par les 3.

SAVOIR;

3 & 2 — 3 & 3 — 3 & 4 — 3 & 5 — 3 & 6, ci 5.

3°. De quatre autres façons par les 4.

SAVOIR;

4 & 2 — 4 & 3 — 4 & 5 — 4 & 6, ci........ 4.

4°. De quatre autres façons par les 5.

SAVOIR;

5 & 2 — 5 & 3 — 5 & 4 — 5 & 6, ci........ 4.

5°. Et enfin de cinq autres façons par les 6. SAVOIR;

6 & 2 — 6 & 3 — 6 & 4 — 6 & 5 — 6 & 6, ci 5.

Revenant ensemble à la quantité de 23.

En ſorte que ſur les trente-ſix *combinaiſons* que les deux dés, pris conjointement, peuvent fournir, ſuivant ladite premiere Table, il y en a près des deux tiers en faveur du Joueur contre l'adverſaire, à l'égard du *coin* ſeulement.

Nota. Les treize *combinaiſons* qui manquent pour completter les trente-ſix *combinaiſons* de la premiere Table, ſont, 1 & 1 — 2 & 1 — 1 & 2 — 3 & 1 — 1 & 3 — 4 & 1 — 1 & 4 — 4 & 4 — 5 & 1 — 1 & 5 — 5 & 5 — 6 & 1 — 1 & 6.

IIº. En ſuivant la même route par rapport à chacune des dix *dames découvertes* de l'adverſaire, & en diſtinguant celles qui pouvant également être *battues*, par un ou par deux dés, ſont ſoumiſes à la ſeconde Table des *combinaiſons* ci-devant, & de celles qui ne pouvant être *battues* que par les deux dés enſemble, ne doivent ſe rapporter qu'à la premiere de ces Tables ; on verra que la *dame découverte* ſur la *caſe* de *l'écolier*, près du *coin*, peut ſeule être *battue* de plus de quatre-vingt-dix façons, & que les autres dames ſont

plus ou moins exposées à proportion de leur proximité ou de leur éloignement;

SAVOIR;

La *dame découverte* sur la dixiéme *fleche*, en partant du *talon*, peut être *battue*,

SAVOIR;

	Comb.
Suivant la seconde Table des combinaisons.	
Du *coin* du Joueur, par toutes les *combinaisons* sur le 2, faisant ensemble ....12.	70.
De la 10^e. *case*, par tous les 3, faisant....13.	
De la 9^e. *case*, par tous les 4, faisant.....14.	
De la 8^e. en *demi-case*, par tous les 5, faisant 15.	
De la 7^e. *id.* par tous les 6, faisant.........16.	
Suivant la premiere Table des combinaisons.	
De la 6^e. *case*, par les six *comb.* sur le 7, ci...6.	21.
De la 5^e. en ½ *case*, par les cinq *comb.* sur le 8, ci 5.	
De la 4^e. *id.* par les quatre *comb.* sur le 9, ci..4.	
De la 3^e. *id.* par les trois *comb.* sur le 10, ci..3.	
De la 2^e. *id.* par les deux *comb.* sur le 11, ci...2.	
Et de la 1re. *id.* par la seule *comb.* sur le 12, ci 1.	

La 10^e. dame de l'adversaire peut donc être *battue*, comme on voit, de quatre-vingt-onze façons, ci...... } 91.

Combin.

Ci-contre, ... 91.

N. B. On pourroit abréger ces calculs, ſi on vouloit, en les faiſant par ſouſtraction; c'eſt-à-dire, en cherchant dans les Tables de *combinaiſons*, toutes celles qui ne *battent* pas la dame en queſtion, pour les déduire enſuite du total deſdites *combinaiſons*; de maniere que le reſtant indiquât le nombre de celles que l'on deſire de connoître. Par exemple, n'y ayant à retrancher ſur les quatre-vingt-une *combinaiſons*, de la ſeconde Table, que les onze *combinaiſons* ſur l'as, qui n'ont pas lieu dans le cas préſent, il doit en effet en reſter ſoixante-dix pour *battre* ladite dame.

De même ſur les trente-ſix *combinaiſons* de la premiere Table, n'y ayant à déduire que les quinze *combinaiſons* des points au-deſſous de *ſept*, déja pris dans la ſeconde Table, il n'en doit reſter effectivement que vingt-une pour *battre* la même dame; leſquelles jointes aux ſoixante-dix premieres *combinaiſons*, font enſemble quatre-vingt-onze, conformément au total ci-contre : & cette opération qui ſeroit plus courte & plutôt faite que la premiere, reviendroit au même pour le fond. Au ſurplus, en les faiſant l'une & l'autre, elles ſe ſervent, comme on voit, réciproquement de preuve.

91.

Combin.

De l'autre part,...... 91.

La 9e. dame de l'adverſaire, ou la *dame découverte* ſur ſa neuviéme *fleche*, peut pareillement être *battue* par tous les 3, par tous les 4, par tous les 5, & par tous les 6; ce qui fait cinquante-huit *combinaiſons*, ſuivant la ſeconde Table; leſquelles jointes aux vingt-une *combinaiſons* que donnent le 7, le 8, le 9, le 10, le 11, & le 12, ſuivant la premiere Table, montent enſemble à la quantité de.... 79.

La 8e. *dame découverte*, peut être *battue* par les mêmes *combinaiſons* que la 9e, à l'exception néanmoins des *combinaiſons* ſur le nombre 3, qui ne peut l'atteindre; c'eſt-à-dire, par 79 moins 13, ou par........ 66.

La 7e. *id.* par 66 moins 14; c'eſt-à-dire, par tous les 5 & par tous les 6 de la ſeconde Table, faiſant

236.

trente-une

Combin.

Ci-contre, ... 236.

trente-une *combinaiſons*, & par les vingt-une *combinaiſons* ſur les ſix derniers nombres de la premiere Table, faiſant enſemble . . . . 52.

La 6^{e}. *id.* par 52 moins 15 ; c'eſt-à-dire, par les ſeize *combinaiſons* ſur le 6, & par les mêmes vingt-une *combinaiſons* ſur les ſix derniers nombres de la premiere Table, faiſant enſemble 37.

Ce qui fait contre les cinq dames ſeulement du *grand-jan* de l'adverſaire, trois cens vingt-cinq *combin.* ci } 325.

A l'égard des cinq autres dames pareillement *découvertes* dans ſon *petit-jan*, leſquelles à cauſe de leur éloignement, ne peuvent être *battues* que par les deux dés réunis ; la 5^{e}. dans le *coin-bourgeois*, peut être *battue* par toutes les *caſes* du *grand-jan* du Joueur ; c'eſt-à-dire, par toutes les

325.

		Combin.
De l'autre part, ...		325.
combinaiſons que fourniſſent les ſix derniers nombres de la premiere Table deſdites *combinaiſons*, ci....21.		
La 4^e^. peut être *battue* par les mêmes *combin.* à l'exception de celles ſur le nombre 7 qui ne peut l'atteindre; c'eſt-à-dire, par 21 moins *6*, ou par.........15.		
La 3^e^. *id.* par 15 moins 5; c'eſt-à-dire, par les dix *combinaiſons* ſur les nombres 9, 10, 11, & 12, ci....................10.	}	55.
La 2^e^. *id.* par 10 moins 4; c'eſt-à-dire, par les ſix *combinaiſons* ſur les nombres 10, 11, & 12, ci *6*.		
Et la 1^re^. *id.* par *6* moins 3; c'eſt-à-dire, par les trois *combin.* ſur les nombres 11, & 12, ci.. 3.		
En ſorte que les dix *dames découvertes* de l'adverſaire peuvent être *battues* de trois cens quatre-vingt façons, ci...............	}	380.

III°. Par rapport enfin aux *combinaisons* par lesquelles le Joueur peut faire son *plein* : comme il ne peut *remplir* qu'en portant deux dames à la fois de son *petit-jan*, sur les deux *demi-cases* qui lui restent à faire dans son *grand-jan* ; ce n'est pas sur un seul dé, ni conséquemment dans la seconde Table qu'il faut chercher ces *combinaisons* ; mais par l'inspection du jeu même, selon la disposition duquel on voit que ce *plein* peut se faire également par quatre *doublets*, qui sont *ternes*, *carmes*, *quines* & *sonnès*, & par les doubles *combinaisons* sur les 6 & 2 — 6 & 3 — 6 & 4 — 6 & 5 — 5 & 2 — 5 & 3 — 5 & 4 — 4 & 2 & 4 & 3, faisant en tout vingt-deux *combinaisons* pour *remplir*, ci 22.

Lesquelles jointes aux vingt-trois *combinaisons* d'une part, par lesquelles le *coin* vuide peut être *battu*, ci........................ 23.

Et aux trois cens quatre-vingt *combinaisons* d'autre part, par les-

45.

	Combin.
De l'autre part, ...	45.
quelles les dix *dames découvertes* peuvent pareillement être *battues*, ſuivant les calculs ci-devant, ci...	380.
forment enſemble un total de quatre cens vingt-cinq *combinaiſons* en faveur du Joueur contre ſon adverſaire; lequel nombre eſt celui que l'on deſiroit de connoître, & la ſolution par conſéquent du problême propoſé, ci......	425.

Nota. On a vu par le même Chapitre VI, article 8. des *écoles*, ci-devant cité, que le grand coup dont il s'agit, valoit à celui qui le faiſoit onze trous & dix points de reſte, ſans *bredouille* : or ce qu'il y a de ſingulier en ceci, c'eſt qu'en regardant les trente-ſix *combinaiſons* des dés, comme l'équivalent d'un trou, & en diviſant en conſéquence les 425 *combinaiſons* ci-deſſus, par 36, on trouve pour quotient 11 trous & $\frac{29}{36}$, faiſant, à très-peu de choſe près, $\frac{5}{6}$ ou 10 points; mais on ne donne cette remarque, ni comme une règle à ſuivre, ni comme une preuve de la juſteſſe des calculs, puiſque le Joueur n'a pu gagner ces onze trous & dix points, qu'en amenant

fonnès ; car s'il eut amené *bezet*, non-feulement il n'auroit pas *rempli*, ni *battu* le *coin* ; mais il n'auroit gagné que quatre points en tout, au lieu de quatre-vingt-deux, quoique la difpofition des jeux fût la même, & que par conféquent le nombre des *combinaifons* n'eût pas changé.

A l'égard de ce nombre prodigieux de *combinaifons*, on fent bien, fans qu'il foit néceffaire de le démontrer, que pour peu qu'on changeât la difpofition des jeux, ces *combinaifons* ne feroient plus les mêmes. Par exemple, fi on couvroit feulement par une dame du *talon*, la dame la plus avancée qui eft fur la dixiéme *fleche*, le Joueur auroit d'abord quatre-vingt-onze *combinaifons* de moins en fa faveur, fur cette *cafe*-là : il perdroit d'un autre côté la *combinaifon* que le *fonnès* lui donnoit fur la quatriéme *fleche* du *petit-jan* de l'adverfaire, correfpondante par le *fix* à cette dixiéme *fleche*, puifque cette *combinaifon* feroit contre lui : & enfin il *battroit-à-faux* par le même *fonnès*, la *dame decouverte* fur cette quatriéme *fleche*, & donneroit par conféquent fix points à l'ad-

verſaire. Et, ſi cette *dame aventurée* de la dixiéme *fleche*, étoit couverte par la dame de la neuviéme, il y auroit encore ſoixante-dix-neuf *combinaiſons* à déduire, puiſqu'alors n'y ayant plus de dame ſur cette neuviéme *fleche*, il n'y auroit point de *combinaiſons* à chercher ſur une *fleche* vuide, non plus que ſur la *caſe* qu'on ſuppoſeroit faite. Ainſi, à meſure que l'adverſaire ſeroit à couvert, & que ſon jeu ſeroit lié, il acquerroit de nouvelles *combinaiſons* à ſon avantage, tandis que le Joueur en perdroit.

D'un autre côté, ſi on ôtoit au Joueur, une dame ſeulement de ſa ſixiéme *caſe*, pour la remettre au *talon*, non-ſeulement il ne *battroit* pas le *coin* par *ſonnès*, mais il ne *rempliroit* pas; & ce dernier article ſeul, en lui ôtant un ou deux trous, ou en les lui donnant de moins, lui ôteroit encore, comme on l'a vu, plus de vingt *combinaiſons* favorables.

De même, si on remettoit au *talon*, l'une ou l'autre des dames qu'il a en *demi-*

cases sur les septiéme & huitiéme *fleches*, on lui ôteroit encore plus de *combinaisons* favorables, parce que ces dames étant plus avancées, ont en effet plus de *combinaisons* pour *battre* le *coin* & les dames de l'adversaire de plusieurs façons. En un mot, s'il y avoit d'autres changemens dans l'arrangement des dames, soit d'un côté ou de l'autre, ce seroient d'autres calculs à faire, & d'autres *combinaisons* par conséquent.

§. 5. *Observations relatives à la façon de conduire son jeu en différentes circonstances.*

1re. OBSERVATION.

Sur l'attention qu'on doit avoir, dès le commencement d'une partie, de ne rien négliger, si l'on veut jouer avec avantage.

Il n'y a guère que les habiles Joueurs qui sachent profiter de tout dans un commencement de partie. La plupart des autres

ſuivent la premiere idée qui leur vient, ſans faire réflexion qu'une ſeule dame mal jouée, entraîne quelquefois la perte entière d'un *tour* de Trictrac. Par exemple, l'un des Joueurs a une *caſe* ſur la neuviéme *fleche*, & une *demi-caſe* ſur la ſixiéme, trois dames ſur la ſeconde *fleche*, & le reſte au *talon*. L'adverſaire a ſon *coin-de-repos*, une *caſe* ſur la huitiéme *fleche*, une autre *caſe* dans ſon *coin-bourgeois*, & le ſurplus de ſes dames en *piles*. — Le premier amène *ſix & as*. Il eſt naturel *d'abattre* le *ſix*, pour couvrir ſa *demi-caſe* : & quant à l'*as*, il paroît aſſez indifférent de le jouer *tout-à-bas*, ou de la ſeconde *fleche* ſur la troiſiéme; mais point du tout : la choſe n'eſt rien moins qu'indifférente, & ce ſeroit jouer contre les principes que d'*abattre* l'*as*, parce que cette dame peut être *battue* par *ſix-cinq*; au lieu qu'en jouant l'*as* de la ſeconde *fleche* ſur la troiſiéme, cette nouvelle dame tourne au profit du Joueur par *ſonnès*; & il y a partage pour le *neuf*, le *ſix & trois*

étant encore pour lui qui n'a par conféquent que le *cinq & quatre* à craindre. La différence d'une maniere de jouer à l'autre, lui eft donc de moitié plus favorable.

II^e. OBSERVATION.

Sur l'importance de fe donner un fix, quand il ne manque qu'une dame au plein.

Puifque le *fix* a plus de *combinaifons* par lui-même que tous les autres nombres qu'on peut amener avec deux dés, foit unis ou féparés, il eft donc bien important, quand il ne manque qu'une dame au *plein*, de fe donner un *fix* plutôt que tout autre point; car outre que le *fix* a feize *combinaifons* pour fe montrer, il vous donne encore par fon éloignement, l'efpérance d'avancer peu à peu, & de profiter, chemin faifant, des *combinaifons* qui font propres aux points inférieurs. Ce *fix* par un as, devient un *cinq* le coup fuivant; par un deux, il devient un *quatre*, &c.; au lieu que fi vous vous étiez

donné un *quatre*, vous ne pourriez pas en faire un *cinq*, & encore moins un *ſix*. Par exemple; l'un des Joueurs a ſon *plein*, à l'exception d'une *demi-caſe* ſur la neuviéme *fleche*; une *dame ſurnuméraire* ſur la ſixiéme, & trois dames en arrière pour *remplir*, ſur les premiere, troiſiéme & cinquiéme *fleches* de ſon *petit-jan*. L'autre Joueur a ſon *plein*, à l'exception d'une *caſe* entiere ſur la ſixiéme *fleche*, qui eſt vuide par conſéquent; une *ſur-caſe* dans ſon *coin-de-repos*, & quatre dames dans ſon *petit-jan*, dont deux dans le *coin-bourgeois*, & les deux autres ſur les deuxiémé & troiſiéme *fleches*. — Le premier fait *quines*; il ne *remplit* pas : il a quatre dames à pouvoir jouer.

1°. S'il jouoit ſa *dame ſurnuméraire* & celle du *coin-bourgeois*, par *tranſport* dans le *coin-de-repos* & ſur la dixiéme *caſe* déja faite; il en *paſſeroit* deux; ce ſeroit très-mal joué.

2°. La dame qui eſt ſur la troiſiéme *fleche*, peut *remplir* par un *ſix* le coup

d'après ; c'eſt celle qu'il faut ſur-tout ménager, & la laiſſer où elle eſt.

3°. S'il joue de la cinquiéme ſur la dixiéme, & de la premiere ſur la ſixiéme *fleche*, il lui reſte un *ſix* & un *trois* pour *remplir ;* mais il paſſe une dame, & ſurcharge la ſixiéme *fleche.*

4° Au lieu que s'il joue *tout-d'une*, de la premiere *fleche* dans ſon *coin*, il ſe donne un *ſix*, un *quatre*, & un *trois*, qui ſont préférables à un *ſix* & un *trois* ſeulement. Outre cela, il place avantageuſement ſa dame dans le *coin*, pour pouvoir *paſſer au retour* par l'ouverture du jeu de ſon adverſaire ; ce à quoi on doit faire attention, quand on eſt forcé de *paſſer* une dame ou deux, & qu'on peut choiſir.

*III*e. *OBSERVATION.*

Sur la préférence qu'on doit donner au cinq, quand on ne peut pas ſe donner un ſix.

Quand on ne peut pas ſe donner un *ſix*, & qu'on peut ſe donner un *cinq* ou

un *quatre*, le *cinq* doit être préféré par les raifons énoncées dans l'Obfervation précédente ; & en général le plus gros point jufqu'à *fix*, eft toujours préférable au moindre, foit pour *remplir*, foit pour *conferver*. Par exemple; l'un des Joueurs a fon *plein*, à l'exception d'une dame qui lui manque fur la dixiéme *fleche* : il a de plus une *dame furnuméraire* dans le *coin*, une autre fur la fixiéme *fleche*, & une *cafe* dans fon *petit-jan* fur la troifiéme *fleche*. L'autre Joueur a pareillement fon *plein*, à l'exception d'une *demi-cafe* fur la fixiéme *fleche*; & quatre dames dans fon *petit-jan*, dont trois dans le *coin-bourgeois*, & l'autre fur la quatriéme *fleche*. — Le premier fait *trois & deux* : il ne *remplit* pas : il peut jouer *tout-d'une* de la troifiéme fur la huitiéme *fleche*, ou par *tranfport* de la troifiéme fur la cinquiéme & fur la fixiéme; ou enfin de la troifiémé fur la cinquiéme, & de la fixiéme fur la neuviéme.

Jouer de la troifiéme fur les cinquiéme & fixiéme *fleches*, feroit très-mal joué,

parce qu'il auroit deux *dames ſurnuméraires* ſur la ſixiéme *fleche*, & qu'au contraire on doit *étendre ſon jeu* autant qu'il eſt poſſible : d'ailleurs il s'ôteroit une dame reculée qui reſte ſur la troiſiéme *fleche*, & qui par un *ſept* peut remplir par ſix *combinaiſons* différentes. Il reſte à voir entre les deux autres façons quelle eſt la meilleure.

S'il joue *tout-d'une* de la troiſiéme ſur la huitiéme, il ne ſe donne ni *ſix* ni *cinq* pour le coup ſuivant ; il n'aura qu'un *quatre* & un *deux*, qui font enſemble vingt-ſix *combinaiſons* ; mais s'il joue *par tranſport* de la troiſiéme ſur la cinquiéme, & de la ſixiéme ſur la neuviéme, il aura un *cinq* & un *as*, qui font également vingt-ſix *combinaiſons*, mais dont le *cinq* eſt plus reculé, & par conſéquent préférable, parce qu'il pourra jouir, chemin faiſant, des *combinaiſons* des points inférieurs : ajoutez à cela que ce *cinq*, dans le *coin-bourgeois*, peut être *battu-à-faux*, & que c'eſt une raiſon de plus de le placer de la ſorte, quand on a ſon *grand-jan* garni & qu'il eſt

avantageux de se faire donner des points. Il doit donc jouer de la troisiéme sur la cinquiéme pour le *deux*, & de la sixiéme sur la neuviéme pour le *trois*, plutôt que de toute autre façon.

IVe. OBSERVATION.

Sur le choix que l'on doit faire de deux points inférieurs de préférence à un point supérieur, quand il ne manque de même qu'une dame au plein.

Quand on peut dans un même coup, se donner un point supérieur, ou deux inférieurs, on doit préférer les deux inférieurs, parce que la somme de leurs *combinaisons* surpasse toujours celle du point supérieur. Par exemple; l'un des Joueurs a son *plein*, à l'exception d'une dame qui lui manque sur la *case de l'écolier* : il a de plus une *dame surnuméraire* dans son *coin*, deux autres sur la sixiéme *fleche*, & une dame dans le *petit-jan* sur la premiere *fleche*. L'autre Joueur a son *plein*,

à l'exception d'une *case* qui lui reste à faire sur la huitiéme *fleche ;* mais il a pour *remplir*, une *sur-case* sur chacune des sixiéme & septiéme *fleches*, une *case* dans le *coin-bourgeois*, & une dame sur la seconde *fleche.* — Le premier fait *deux & as :* il ne *remplit* pas : il peut jouer *tout-d'une* de la premiere sur la quatriéme *fleche*, & se donner un *six* pour le coup suivant, qui est le point qui donne le plus d'espérance; mais s'il joue par *transport* ses deux *dames surnuméraires* de la sixiéme *fleche*, sur les septiéme & huitiéme *cases*, il se donne un *trois* & un *deux* qui valent mieux que le seul *six ;* puisque celui-ci n'a que seize *combinaisons*, & que le *trois* & le *deux* en ont ensemble vingt-cinq. On doit ajouter que la dame de la premiere *fleche*, restant en arrière, peut *remplir* par *cinq & quatre*, *six & trois*, & profiter, chemin faisant, des *combinaisons* des points inférieurs.

V^e. OBSERVATION.

Sur la case dite de l'écolier, par laquelle on doit achever le plein autant que faire se peut.

On doit, tant qu'on peut, garnir son *grand-jan*, de façon qu'on puisse achever le *plein*, comme on l'a dit, par la *case de l'écolier*, ou par celle qui la touche, parce que quand le *plein*, doit se former par la *case du diable*, ou par les deux *cases* voisines, il est ordinairement plus difficile : on peut rarement se donner des *six* & des *cinq* : d'ailleurs les dames *passent* plus communément & deviennent par-là inutiles ; mais cette maxime n'est pas sans exception. Par exemple : l'un des Joueurs a trois *cases* faites dans le *grand-jan ;* savoir, le *coin-de-repos*, la *case de l'écolier*, sur la dixiéme *fleche*, & celle de la sixiéme *fleche*, avec une *dame surnuméraire* sur cette derniere *case*, de façon qu'il lui reste huit dames dans son *petit-jan*, dont trois au *talon*,

talon, & une ſur chacune des cinq premieres *fleches*. L'autre Joueur a pareillement trois *caſes* dans ſon *grand-jan*, une ſur chacune des ſixiéme, ſeptiéme, & huitiéme *fleches*; & neuf dames dans ſon *petit-jan*, dont ſix au *talon*, deux ſur la troiſiéme *fleche*, & une ſur la quatriéme.

Le premier fait *cinq & quatre* : il peut former, à ſon choix, la ſeptiéme, la huitiéme, ou la neuviéme *caſe*. Suivant ce qu'on vient de dire, il devroit, ce ſemble, faire la ſeptiéme, & réſerver la neuviéme pour achever le *plein*; mais dans la poſition où il ſe trouve, il doit au contraire faire la neuviéme de préférence, par la raiſon que les *dames découvertes* qu'il avoit ſur les troiſiéme, quatriéme, & cinquiéme *fleches*, pouvoient être *battues* par *6* & 4 — *6* & 5, — *6* & *6*; au lieu qu'en faiſant la neuviéme *caſe*, il couvre tout ſon jeu, & que la ſeule *dame découverte* qui puiſſe être *battue* ſur la troiſiéme *fleche*, ne peut l'être qu'*à-faux*, & tourne à ſon profit.

VI^e. OBSERVATION.

Sur la néceſſité d'étendre ſon jeu, quand il ne manque pareillement qu'une dame au plein.

On ne ſauroit trop *étendre ſon jeu* quand il ne manque qu'une dame au *plein.* Si l'on a une ou deux *caſes* dans le *petit-jan*, il faut, tant qu'on peut, les mettre en *demi-caſes*, pour ſe donner le plus de moyens de *remplir* qu'il eſt poſſible : de cette maniere, non-ſeulement on a plus d'eſpérance d'achever le *plein*; mais il arrive très-ſouvent qu'on *remplit* de pluſieurs façons, ce qui eſt un très-grand avantage. Par exemple : l'un des Joueurs a ſon *plein*, à l'exception d'une dame qui lui manque ſur la dixiéme *fleche*, où il n'a qu'une *demi-caſe*; mais il a pour le faire, quatre dames dans ſon *petit-jan*, dont une au *talon*, & les trois autres dans le *coin-bourgeois.* L'autre Joueur a quatre *caſes* & demie dans ſon *grand-jan*; de ſorte qu'il

lui manque la *case* entiere de la huitiéme *fleche* ; & la *demi-case* de la fixiéme ; mais il a encore fix dames dans fon *petit-jan*, une fur chacune des premiere & troifiéme, avec une *case* fur chacune des quatriéme & cinquiéme *fleches*. — Le premier amène *trois & as*. Il peut jouer *tout-d'une*, du *talon* fur la quatriéme *fleche*, pour fe donner un *fix* ; mais il n'auroit de cette façon qu'un *fix*, & un *cinq*, pour *remplir* le coup fuivant, qui font trente-une *combinaifons* ; au lieu que s'il joue deux de fes dames du *coin-bourgeois* fur les fixiéme & huitiéme *fleches*, il aura pour *remplir* le coup d'enfuite, *quines*, *fix & quatre*, tous les *cinq*, tous les *quatre*, & tous les *deux*, qui font enfemble quarante-quatre *combinaifons*. *Quines* d'ailleurs *remplit* de deux façons par *doublet*, & 5 & 4 — 5 & 2 — 4 & 2 *rempliffent* auffi chacun de deux façons. Il eft donc très-important d'*étendre fon jeu* en pareille circonftance, & de difpofer fes *cafes* en *demi-cafes*, pour avoir plus de façons de *remplir*.

VII^e. OBSERVATION.

Sur le choix que l'on peut faire d'un coup ſimple ou d'un doublet, quand il manque une caſe entiere au plein, & de la préférence qu'on doit donner au premier, à danger égal.

Quand il manque une *caſe* entiere au *plein*, on doit, à danger égal, préférer un point *ſimple* à un *doublet*, parce que le coup *ſimple* a toujours deux *combinaiſons*, au lieu que le *doublet* n'en a qu'une. Par exemple; l'un des Joueurs a ſon *plein*, à l'exception de la dixiéme *caſe;* mais il a pour *remplir*, deux *dames ſurnuméraires* ſur la ſixiéme *fleche*, & trois autres dames dans ſon *petit-jan*, dont une ſur la ſeconde *fleche*, & deux ſur la troiſiéme. L'autre Joueur a pareillement ſon *plein* hormis la neuviéme *caſe*, & cinq dames dans ſon *petit-jan*, dont deux ſur la troiſiéme *fleche*, une ſur la quatriéme, & deux ſur la cinquiéme, dans le *coin-bourgeois*. — Le pre-

mier fait *double-deux :* il ne *remplit* pas. Il lui manque, comme on l'a dit, toute la *caſe de l'écolier :* il ne lui convient pas de *mettre dedans*, parce que l'adverſaire a huit points. Il y a bien des Joueurs qui lui feroient avancer la *caſe* qu'il a ſur la troiſiéme *fleche*, dans ſon *coin-bourgeois*, pour ſe donner un *quines ;* cependant il eſt plus avantageux pour lui d'*étendre ſon jeu*, & de préférer les points *ſimples* au *doublet :* en voici la preuve. — S'il pouſſe cette troiſiéme *caſe* dans ſon *coin-bourgeois*, il aura pour *remplir*, 5 & 5, en partant de la cinquiéme *fleche ;* 4 & 4, en partant de la ſixiéme ; & 5 & 4, en partant de l'une & de l'autre de ces *fleches*, qui ne font en tout que quatre *combinaiſons ;* au lieu que s'il joue de la troiſiéme ſur la cinquiéme *fleche*, pour *double-deux* l'un, & de la ſixiéme ſur la huitiéme, pour *double-deux* l'autre, il aura le coup ſuivant, 4 & 2 — 5 & 2 — 5 & 4 pour *remplir*, qui font ſix *combinaiſons.* D'ailleurs il n'a contre lui, pour être *battu* ſur cette

cinquiéme *fleche*, que 5 & 2 — 5 & 3 — 5 & 5 — 5 & 6, faiſant ſept *combinaiſons*. Il n'a pareillement contre lui, pour que l'adverſaire *rempliſſe*, que 6 & 4 — 6 & 5 — 6 & 6 — 5 & 4 — 4 & 4, faiſant huit autres *combinaiſons*; c'eſt-à-dire, que le premier Joueur n'a en tout que quinze *combinaiſons* contraires; au lieu qu'il a pour lui 6 & 1 — 6 & 2 — 6 & 4 — 6 & 6 — 4 & 4 — 4 & 3, faiſant dix *combinaiſons* qui *battent-à-faux* la dame du *coin-bourgeois*; 6 & 3 — 6 & 4 — 6 & 6 — 5 & 4 — 5 & 5, faiſant huit *combinaiſons*, pour *battre-à-faux* la dame de la troiſiéme *fleche*; & 6 & 4 — 6 & 5 — 5 & 5, faiſant encore cinq *combinaiſons*, pour *battre-à-faux* celle de la ſeconde *fleche* : en ſorte qu'il a vingt-trois *combinaiſons* favorables contre quinze contraires.

Remarquez que ſi le Joueur n'avoit que quatre ou ſix points, tandis que l'adverſaire en auroit huit ou dix en *bredouille*, & même ſans *bredouille*, il ne faudroit pas

risquer ce coup-là : il faudroit alors pousser la troisiéme *case* sur la cinquiéme *fleche ;* mais à points égaux, il doit le faire par les raisons que l'on vient d'en donner.

VIII^e. OBSERVATION.

Sur le tems propre à mettre dedans, quand il ne manque qu'une case au plein.

Lorsque votre jeu est bien disposé par comparaison à celui de votre adversaire ; qu'il ne vous manque qu'une *case* pour avoir votre *plein ;* & qu'en *mettant* une dame *dedans*, vous avez les plus grandes espérances de *remplir* le coup prochain, sans que votre adversaire, quelque point qu'il amène, puisse prendre le trou ; vous devez le faire & profiter de tous vos avantages. Par exemple : vous avez votre *plein*, à l'exception de la sixiéme *case ;* mais vous avez pour *remplir*, deux dames au *talon*, & une dame sur chacune des deuxiéme, troisiéme, & quatriéme *fleches* de votre *petit-jan.* De son côté votre adversaire a

auſſi cinq *caſes* faites dans ſon *grand-jan*, où il ne lui manque que la neuviéme pour avoir ſon *plein ;* mais il a une dame *paſſée* dans ſon *coin*, deux autres dames en *ſur-caſe* ſur les ſixiéme & ſeptiéme *fleches*, & une *caſe*, ou deux dames ſeulement dans ſon *petit-jan*, ſur la quatriéme *fleche ;* de façon que ſon jeu eſt preſſé, & même très-avancé relativement au vôtre. — C'eſt à vous à jouer : vous faites *cinq*, *& deux :* vous *mettez dedans* le *deux*, en le tranſportant de la quatriéme *fleche* ſur la ſixiéme, & vous *abattez* le *cinq* du *talon*, dans votre *coin-bourgeois*, pour avoir plus de moyens de *remplir* le coup d'après. Ainſi votre adverſaire ne peut vous *battre* qu'en amenant un *ſix*. — Par 6 & 1, & par 6 & 3, qui ſont pour lui les points les plus avantageux, il gagne huit points & ne vous donne rien. — Par 6 & 2, il n'en gagne que deux, & il en donne quatre. — Par 6 & 4, il en gagne huit ; mais il en donne autant. — Par 6 & 5, il n'en gagne que quatre, & il en donne huit. — Et par

6 & 6, il en gagne dix ; mais il en donne douze. — D'un autre côté, il ne peut *remplir* que par 3 & 2 — 5 & 2 — 5 & 3 — & 5 & 5, faiſant ſept *combinaiſons.* — Par 3 & 2, il ne peut pas vous atteindre, & par 5 & 2 — 5 & 3 — 5 & 5, il vous *bat-à-faux.* Au moyen de quoi, s'il n'a aucun point d'ailleurs, comme on le ſuppoſe, il ne lui eſt pas poſſible d'en prendre aſſez pour marquer le trou ; & vous faites d'autant mieux de profiter de cette occaſion de *mettre dedans*, que votre jeu en devient incomparablement plus beau ; puiſqu'en vous donnant tous les *as*, tous les *trois*, tous les *quatre*, & tous les *ſix*, vous avez les deux tiers des *combinaiſons* pour *remplir* le coup ſuivant, & même de pluſieurs façons ; indépendamment de celles par leſquelles vous pouvez être *battu-à-faux* : ou pour mieux dire, vous n'avez abſolument contre vous, pour vous empêcher de faire votre *plein*, que *quines* & *cinq & deux.*

IXe. OBSERVATION.

Sur l'attention qu'on doit avoir au jeu, & sur-tout aux points de l'adversaire, avant que de hasarder à mettre dedans.

Avant donc que de hasarder à *mettre dedans*, ayez égard au jeu de votre adversaire, & aux points qu'il peut avoir, pour ne pas courir le risque de perdre l'avantage de votre jeu sur le sien, en lui fournissant vous-même par imprudence, ou par trop de précipitation, les moyens de prendre le trou & de *s'en-aller*. Si votre adversaire avoit huit ou dix points avec un mauvais jeu; plus le vôtre seroit beau, & moins vous devriez vous exposer. Dans l'exemple rapporté par l'observation précédente, & en supposant que votre adversaire eût dix points, voyons d'abord de combien de façons vous pouvez jouer votre *cinq & deux*, & les *combinaisons* qui résultent de chacune de ces façons, pour pouvoir les comparer, & prendre ensuite

avec connoiſſance de cauſe, le parti le plus convenable. Combin.

1°. En jouant *tout-à-bas;* c'eſt-à-dire, en *abattant* le *cinq* dans le *coin-bourgeois*, & en couvrant, pour le *deux*, la dame qui eſt ſur la ſeconde *fleche*, vous vous ôtez tous les *ſix* & tous les *cinq*, pour faire votre *plein*, & vous laiſſez en outre trois *dames découvertes*, les plus avancées de votre *petit-jan*, leſquelles pourroient être *battues* par 6 & 1 — 6 & 2 — 6 & 3, faiſant ſix *combinaiſons;* en ſorte qu'en y ajoutant les ſept autres *combinaiſons* par leſquelles l'adverſaire peut *remplir*, il auroit treize *combinaiſons* favorables pour achever le trou & *s'en-aller*, ci... 13.

2°. En *abattant* le *cinq*, & en couvrant la dame de la quatriéme *fleche* par celle de la ſeconde, vous en laiſſez pareillement trois *découvertes*, qu'il peut *battre* par 6 & 1 — 6 & 3 —

13.

Combin.

De l'autre part,...... 13.

& 6 & 6, faiſant cinq *combinaiſons*, qui jointes à celles par leſquelles il peut *remplir*, font en tout douze *combinaiſons* en ſa faveur, ci......... 12.

3°. En *abattant* de même le *cinq*, & en le couvrant de la dame qui eſt ſur la troiſiéme *fleche*, vous en laiſſez pareillement trois *découvertes*, qu'il peut *battre* par 6 & 2 — 6 & 4 — 6 & 6, faiſant *idem* avec les ſept *combinaiſons* de ſon *plein*, douze *combinaiſons* à ſon profit, ci........... 12.

4°. En *abattant* encore le *cinq*, & en *mettant* le deux *dedans*, par *tranſport* de la dame de la quatriéme *fleche* ſur la ſixiéme, ſuivant la façon indiquée par l'obſervation précédente, vous embelliſſez votre jeu, il eſt vrai; mais vous donnez à votre adverſaire les *ſix* qui lui manquent pour faire ſon *plein*, ce qui ſeroit fort mal joué;

37.

Combin.

Ci-contre, ... 37.

parce qu'autant qu'on le peut, on ne doit ni s'ôter les *ſix* quand on les a, ni les donner à l'adverſaire quand il ne les a pas : d'ailleurs par cette façon de jouer, il peut vous *battre* par onze *combinaiſons* différentes ſur le *ſix*, qui ſont 6 & 1 — 1 & 6 — 6 & 2 — 2 & 6 — 6 & 3 — 3 & 6 — 6 & 4 — 4 & 6 — 6 & 5 — 5 & 6 — 6 & 6 : par deux *combinaiſons* ſur le 6 & 1, ou ſur le *ſept* : par deux autres *combinaiſons* ſur le 6 & 3, ou ſur le *neuf* : par deux autres *combinaiſons* encore ſur le 6 & 4, ou ſur le *dix*; & par une *combinaiſon* ſur le *douze*, qui eſt le *ſonnès*, faiſant en tout dix-huit *combinaiſons*, qui jointes aux ſept autres *combinaiſons* par leſquelles il peut *remplir*, en font vingt-cinq contre vous, plus que ſuffiſantes, ſans doute, pour lui donner

37.

Combin.

De l'autre part, ... 37.

le trou, avec lequel il ne manquera pas de *s'en-aller*, ci.............. 25.

5°. En jouant *tout-d'une*, du *talon* ſur la ſeptiéme *caſe*, vous *paſſeriez* une dame, & vous en auriez quatre autres *découvertes*, qu'il pourroit *battre* par *6* & 2 — *6* & 3 — *6* & 4 — *6* & *6*; c'eſt-à-dire, par ſept *combin.* faiſant avec celles de ſon *plein*, quatorze *combin.* favorables pour lui, ci 14.

6°. En jouant *idem tout-d'une*, par *tranſport* de la ſeconde *fleche* ſur la neuviéme, vous *paſſez* également une dame, & vous en laiſſez encore deux *découvertes*, qu'il peut *battre* chacune de deux façons, par *6* & 2, & *6* & 3, faiſant avec celles de ſon *plein*, onze *combinaiſons* à ſon avantage, ci.... 11.

7°. En jouant de même *tout-d'une*, par *tranſport* de la troiſiéme *fleche* ſur la dixiéme, vous perdez auſſi une

87.

Combin.

Ci-contre, ... 87.

dame, & vous donnez à votre adversaire le *6* & 2, & le *6* & 4, pour vous *battre*, faisant avec son *plein*, le même nombre de *combin.* contre vous, ci.. 11.

8°. En jouant encore *tout-d'une*, par *transport* de la quatriéme *fleche* dans le *coin*, vous perdez également une dame, & vous lui donnez contre vous les doubles *combinaisons* du *6* & *3*, & du *6* & 4, qui, avec celles par lesquelles il peut *remplir*, font pareillement onze *combin.* en sa faveur, ci.. 11.

9°. En *passant* le *cinq*, de la seconde *fleche* sur la septiéme, & en jouant le *deux*, de la troisiéme sur la cinquiéme, dans le *coin-bourgeois*, vous perdez de même une dame, & vous en laissez également deux *découvertes*, qu'il peut *battre* aussi de deux façons chacune, par *6* & 1 & *6* & 2, faisant *id.* avec celles de son *plein*,

109.

Combin.

De l'autre part, ... 109.

onze *combinaiſons* pour lui contre vous, ci. . . . . 11.

10°. En *paſſant idem* le *cinq*, de la ſeconde *fleche* ſur la ſeptiéme, & en *mettant dedans* le *deux*, par *tranſport* de la quatriéme ſur la ſixiéme, vous perdez également une dame, & vous retombez dans l'inconvénient de l'article 4. qui eſt de donner à votre adverſaire les *ſix* qu'il n'a pas : d'ailleurs il peut vous *battre*, comme on l'a fait voir, de onze façons ſur ce *ſix*, & de deux autres façons ſur le *neuf*, par le 6 & 3, faiſant treize *combinaiſons* contre vous, qui avec les ſept *combinaiſons* de ſon *plein*, font en tout vingt *combinaiſons* à ſon avantage, ci. . . . . 20.

11°. En *paſſant* le *cinq*, de la troiſiéme *fleche* ſur la huitiéme, & en

140.

abattant

Combin.

Ci-contre, ... 140.

abattant le *deux*, du *talon*, pour couvrir la dame de la seconde *fleche*, vous perdez pareillement une dame, & vous restez à découvert sur le 6 & 2, & sur le 6 & 6, faisant trois *combinaisons*, qui jointes à celles de son *plein*, en font dix contre vous à son profit, ci. . . . . 10.

12°. En *passant idem* le *cinq*, de la troisiéme *fleche* sur la huitiéme, & en portant le *deux*, de la seconde *fleche* sur la quatriéme, pour couvrir tout, vous ne donnez rien à votre adversaire; & il ne lui reste par conséquent que les sept *combinaisons* par lesquelles il peut *remplir*, & qu'on ne peut pas lui ôter. Votre jeu, à la vérité, n'est plus si beau, puisque vous perdez une dame, & qu'il ne vous reste d'ailleurs que quatre *combinaisons* pour

150.

Combin.

De l'autre part,........ 150.

faire votre *plein*, qui font 6 & 6 — 2 & 2, & la double *combinaifon* du 6 & 2; mais c'eft pourtant le parti qu'il faut prendre, fi vous cherchez celui où il y a le moins de rifque; d'autant plus que fi votre adverfaire vient à faire un *fix*, ou un *quatre*, *carmes* ou *fonnès*, fon jeu eft tout-à-fait perdu; au lieu qu'avec les *fix* qui vous reftent, vous pouvez en faire, comme on l'a dit, des *as*, des *deux*, des *trois*, &c. & profiter, chemin faifant, des *combinaifons* de ces points inférieurs, ci.......... 7.

13°. En *paffant id.* le *cinq*, de la troifiéme *fleche* fur la huitiéme, & en *mettant dedans* le *deux*, de la quatriéme fur la fixiéme; vous perdez une dame; vous donnez à l'adverfaire, comme on l'a dit, les *fix* qu'il n'a

157.

Combin.

Ci-contre, ... 157.

pas, & les onze *combinaiſons* qui en dépendent; leſquelles jointes à celles du *6* & 4, par leſquelles il peut vous *battre* ſur votre ſeconde *fleche*, & à celles par leſquelles il peut *remplir*, font en tout vingt *combinaiſons* qui lui ſont favorables & qui vous ſont contraires, ci. . . . . 20.

14°. En *paſſant* le *cinq*, de la quatriéme *fleche* ſur la neuviéme, & en *abattant* le *deux*, du *talon*, pour couvrir la dame de la ſeconde *fleche*, vous perdez de même une dame, & vous reſtez à découvert ſur le *6* & *3*, & ſur le *6* & *6*, faiſant avec ſon *plein*, dix *combinaiſons* en ſa faveur, ci. . . 10.

15°. En *paſſant* enfin le *cinq*, de la quatriéme *fleche* ſur la neuviéme, & en jouant le *deux*, de la troiſiéme *fleche* ſur la cinquiéme, dans le *coin-bourgeois*, vous perdez également une

187.

Combin.

De l'autre part, ... 187.

dame, & vous en laiſſez deux autres *découvertes*, qui peuvent être *battues* par 6 & 1 & par 6 & 4, faiſant, avec les *combinaiſons* par leſquelles l'adverſaire peut *remplir*, onze *combinaiſons* pour lui contre vous, ci. . . . . 11.

Nota. Les autres façons de jouer le 5 & 2 dont il s'agit; telles, par exemple, que de *paſſer* le *cinq*, de la ſeconde *fleche* ſur la ſeptiéme, & d'*abattre* enſuite le *deux*, du *talon* ſur cette ſeconde *fleche*, ou bien de *paſſer* le *cinq*, de la quatriéme *fleche* ſur la neuvième, & de porter enſuite le *deux*, de la ſeconde ſur la même quatriéme *fleche*, reviennent à ce qu'on appelle *jouer tout-d'une*, ſuivant les articles 5. & 6. ci-devant.

Tellement qu'en réuniſſant toutes les *combin.* qui vous ſont contraires, ſelon ces différentes façons de jouer, elles montent enſemble à la quantité de cent quatre-vingt-dix-huit, ci } 198.

Nous verrons tout-à-l'heure à combien monteront celles qui vous ſont favorables.

X^e. *OBSERVATION.*

Sur la nécessité d'éloigner le danger, ou d'avoir du moins plus de combinaisons pour soi que contre soi, quand on ne peut pas entiérement se mettre à couvert.

Dans le cas où il ne vous seroit pas possible de vous couvrir par-tout, vous devez du moins faire en sorte d'éloigner le danger, ou d'avoir plus de *combin.* pour vous que contre vous : & pour ne pas sortir de l'exemple ci-devant rapporté dans la VIII^e. Observation, vous avez le même jeu & le même 5 & 2 à jouer. Comme vous ne pouvez pas vous garantir tout-à-fait du péril, puisque vous ne sauriez empêcher que votre adversaire ne puisse faire son *plein* : aimant mieux d'ailleurs courir quelque risque, que de perdre votre jeu, vous voulez bien donner quelque chose au hasard, pour tâcher du moins de partager la chance & d'en tirer parti; mais vous ne voudriez rien hasarder sans cause, ni vous découvrir sans avantage, si la chose étoit possible. Il s'agit

donc d'examiner quelles ſont les *combin.* qui peuvent être pour vous, & de quelle façon vous devez jouer, pour avoir le moins de coups à craindre, & le plus à eſpérer, relativement au jeu de votre adverſaire.

Combinaiſons.

1°. *En jouant tout-à-bas :* la dame qui ſe trouve *découverte* dans le *coin-bourgeois*, ſur votre cinquiéme *fleche*, peut être *battue-à-faux* par 4 & 3 — 4 & 4 — 5 & 2 — 5 & 3 — 5 & 5 — 6 & 2 — 6 & 4 — 6 & 5 — 6 & 6, faiſant neuf haſards ou quinze *combin.* pour vous, en comptant doubles les coups *ſimples*, & ſimples les *doublets*, comme on l'a expliqué ci-devant, ci.. 15. — »

Sur quoi déduiſant cinq *combinaiſons* d'une part, qui ſont 5 & 2 — 5 & 3 — 5 & 5, par leſquelles l'adverſaire peut *remplir*, & la double *combinaiſon* du 6 & 2 d'autre part, par laquelle

15. — »

	Combinaisons.	
Ci-contre,........	15. —	»
il peut vous *battre-à-vrai* sur la dame de votre quatriéme *fleche*, il ne vous reste sur celle-ci, toutes déductions faites, que...	» —	8.
La quatriéme, ou la dame qui est *découverte* sur cette quatriéme *fleche*, peut être *battue-à-faux* par 4 & 4 — 5 & 3 — 5 & 4 — 6 & 3 — 6 & 5 — 6 & 6, faisant..	10. —	»
Sur lesquelles déduisant les deux *combinaisons* du 5 & 3, par lesquelles l'adversaire peut faire son *plein*, & les deux *combin.* du 6 & 3, par lesquelles il peut vous *battre-à-vrai* sur votre troisiéme *fleche*, il ne reste pour vous sur cette quatriéme dame, que	» —	6.
La troisiéme peut aussi être *battue-à-faux* par 5 & 4 — 5 & 5 — 6 & 4 — 6 & 6, faisant......	6. —	»
Sur lesquelles déduisant la		
	31. —	14.

Combinaiſons.

De l'autre part,..... 31.—14.

ſeule *combinaiſon* du 5 & 5, par laquelle il peut faire ſon *plein*, ſans autre déduction de *combin.* par leſquelles il puiſſe vous *battre* d'ailleurs à ſon profit, il reſte par conſéquent cinq *combin.* pour vous ſur cette troiſiéme dame, ci » — 5.

En ſorte donc que ſuivant cette premiere façon de jouer, vous pourriez être *battu-à-faux* par trente-une *combinaiſons*; mais vous n'en auriez réellement pour vous que dix-neuf, qui ſont 4 & 3 — 4 & 4 — 6 & 4 — 6 & 5 — 6 & 6, ſur la dame de votre cinquiéme *fleche*; 4 & 4 — 5 & 4 — 6 & 5 — 6 & 6, ſur celle de la quatriéme; & 5 & 4 — 6 & 4 — 6 & 6, ſur celle de la troiſiéme, ci........... 31.—19.

D'un autre côté vous pourriez

	Combinaisons.
Ci-contre, ...	31. — 19.
remplir le coup suivant, par 4 & 4 — 4 & 3 — 4 & 2 — 4 & 1 — 3 & 2 — 3 & 1 — 2 & 1, faisant treize *combinaisons* en votre faveur, ci.....	13. — 13.
Au moyen de quoi vous auriez quarante-quatre *combinaisons* pour vous, s'il n'y avoit point de déductions à faire; mais comme vous ne pouvez pas vous dispenser de prélever les coups ci-devant détaillés, par lesquels votre adversaire peut vous *battre* ou *remplir*, parce que ses points se marquent avant les vôtres, quand il est en premier, ces quarante-quatre *combinaisons* favorables pour vous, se réduisent à trente-deux, ci....	44. — 32.

Nota. Il n'y auroit point de déductions à faire dans le cas où l'adversaire ne jugeroit pas à propos de *s'en-*

aller après avoir marqué le trou; parce que les mêmes *combinaisons* qui lui auroient servi à *battre* l'une de vos dames, ou à faire son *plein*, serviroient contre lui pour les autres dames qu'il *battroit-à-faux*, & chacun marqueroit alors de son côté ce qu'il auroit à marquer, selon l'événement du jeu, ou le produit des dés.

Combinaisons.

2°. *En abattant le cinq, & en jouant le deux, de la seconde fleche sur la quatriéme :* votre dame du *coin-bourgeois*, peut être *battue-à-faux*, comme on vient de le dire, par quinze *combinaisons* qui se réduisent à huit; savoir, 4 & 3 — 4 & 4 — 6 & 4 — 6 & 5 — 6 & 6, ci......... 15. — 8.

Et celle de la troisiéme *fleche*, *idem*, par six *combin.* qui se réduisent à cinq; savoir, 5 & 4 — 6 & 4 — 6 & 6, ci......... 6. — 5.

On ne parle pas de la dame qui reste au *talon*, parce qu'elle ne peut pas être *battue-à-faux*, & que par conséquent elle n'est pas pour vous.

21. — 13.

	Combinaisons.
Tellement donc que selon cette seconde façon de jouer, vous pouvez être *battu-à-faux*, par vingt-une *combin.* qui se réduisent à treize, déduction faite des coups en faveur de votre adversaire, suivant le total ci-contre, ci.........	21.—13.
Mais d'un autre côté vous pouvez *remplir* par *6* & 3 — *6* & 2 — *6* & 1 — 3 & 2 — 3 & 1 — 2 & 2 — 2 & 1 — faisant........................	13.—13.
Au moyen de quoi vous aurez trente-quatre *combin.* favorables, qui ne doivent être comptées que pour vingt-six, ci	34.—26.

3°. *En abattant le cinq, & en le couvrant de la dame qui est sur la troisiéme fleche;* celle de votre quatriéme *fleche*, peut être *battue-à-faux* de dix façons, qui sont, comme on l'a dit,

Combinaisons.

4 & 4 — 5 & 3 — 5 & 4 —
6 & 3 — 6 & 5 — 6 & 6, ci 10. — »

Sur lesquelles déduisant les deux seules *combin.* du 5 & 3, par lesquelles l'adversaire peut faire son *plein*, sans autre déduction de *combin.* par lesquelles il puisse vous *battre* d'ailleurs à son profit, il reste par conséquent huit *combin.* pour vous sur cette quatriéme dame, ci..... » — 8.

L'autre *dame découverte* sur la seconde *fleche*, peut *idem* être *battue-à-faux* par 5 & 5 — 6 & 5, faisant..................... 3. — »

Mais comme l'adversaire peut *remplir* par le 5 & 5, il ne vous reste sur cette dame que la double *combinaison* du 6 & 5, ci.. » — 2.

En sorte que vous n'auriez pour être *battu-à-faux* que treize *combinaisons* qui même se réduiroient à dix, ci..... 13. — 10.

	Combinaisons.
Ci-contre, ...	13. — 10.
A quoi ajoutant celles par lesquelles vous pourriez *remplir*, qui sont *6* & 4 — *6* & 2 — *6* & 1 — 4 & 2 — 4 & 1 — 2 & 1 — 1 & 1, faisant.....	13. — 13.
Le total des *combinaisons* que vous auriez pour vous, suivant cette troisiéme façon de jouer, seroit de vingt-six qui ne devroient être comptées que pour vingt-trois, par les raisons ci-devant déduites, ci	*26*. — *23*.
4°. *En abattant le cinq, & en mettant le deux dedans;* la *dame découverte* sur votre sixiéme *fleche*, peut être *battue-à-faux* par 3 & 3 — 4 & 2 — 4 & 3 — 5 & 1 — 5 & 2 — 5 & 4 — 5 & 5, faisant..............	12. — »
Mais comme indépendamment	
	12. — »

Combinaisons.

De l'autre part, ... 12. — »

des onze *combinaisons* sur le *six*, par lesquelles votre adversaire peut vous *battre*, sur cette sixiéme *fleche*, suivant l'article 4. de l'Observation précédente, il peut *remplir* d'ailleurs par 5 & 2, & par 5 & 5, faisant trois *combinaisons* avec lesquelles il doit marquer le trou & *s'en-aller*, il ne reste pour vous sur cette sixiéme dame, que......... » — 9.

La cinquiéme, ou celle de votre *coin-bourgeois*, peut être *battue-à-faux* de quinze façons différentes, qui sont, comme on l'a dit, 4 & 3 — 4 & 4 — 5 & 2 — 5 & 3 — 5 & 5 — 6 & 2 — 6 & 4 — 6 & 5 — 6 & 6, ci.................. 15. — »

Sur quoi déduisant cinq *com-*

27. — 9.

		Combinaisons.
Ci-contre,.......	27.—	9.
binaisons d'une part, qui sont 5 & 2 — 5 & 3 — 5 & 5, par lesquelles l'adversaire peut *remplir*, & sept *combinaisons* d'autre part, qui sont 6 & 2 — 6 & 4 — 6 & 5 — 6 & 6, par lesquelles il peut vous *battre-à-vrai* sur d'autres dames, il ne vous reste sur celle-ci, que trois *combinaisons*, ci........	» —	3.
La troisiéme peut aussi être *battue-à-faux*, comme on l'a dit, de six façons, qui sont 5 & 4 — 5 & 5 — 6 & 4 — 6 & 6, ci...	6.—	»
Sur lesquelles déduisant la *combinaison* du 5 & 5, par laquelle il peut faire son *plein*, & les trois *combin.* du 6 & 4, & du 6 & 6, par lesquelles il peut vous *battre* ailleurs à son		
	33.—	12.

	Combinaisons.
De l'autre part, ...	33. — 12.
profit, il ne reste pour vous sur cette troisiéme dame, que. . .	» — 2.
La deuxiéme enfin peut *id.* être *battue-à-faux* de trois façons, par 5 & 5, & 6 & 5, ci. .	3. — »
Mais attendu que l'adversaire *remplit* par le 5 & 5, & qu'il vous *bat* d'ailleurs à son profit par le 6 & 5 sur votre sixiéme *fleche*, il ne vous reste rien par conséquent sur cette seconde dame, ci.	» — 0.
La dame qui reste au *talon* ne peut être *battue* que par *sonnès*, comme on l'a observé, & ce *sonnès* n'est pas pour vous.	
En sorte donc que vous pourriez être *battu-à-faux* par trente-six *combinaisons*; mais vous n'en auriez réellement pour vous que quatorze, ci. .	36. — 14.

Les

Combinaisons.

Ci-contre, ... 36.— 14.

Les quatorze *combinaisons* qui sont pour vous, suivant le total ci-contre, sont 3 & 3 — 4 & 2 — 4 & 3 — 5 & 1 — 5 & 4, sur la dame de la sixiéme *fleche*; 4 & 3 — 4 & 4, sur celle de la cinquiéme; 5 & 4, sur celle de la troisiéme, & rien sur la dame de la seconde *fleche*.

D'un autre côté vous pourriez *remplir* le coup d'après, comme on l'a dit ci-devant, par tous les *as*, tous les *trois*, tous les *quatre*, & tous les *six*, montant ensemble, selon la seconde Table des *combinaisons*, à . . . . 54.— 54.

Joignez à cela, que vous *rempliriez* de deux façons par chacun des hasards suivans; savoir, 6 & 4 — 6 & 3 — 6 & 1 — 5 & 1 — 4 & 3 — 4 & 2 —

90.— 68.

	Combinaisons.
De l'autre part, ...	90.—68.
4 & 1 — 3 & 3 — 2 & 1, & de trois façons par 3 & 1 : ce qui fait encore l'équivalent de vingt-une *combin.* en comptant doubles les neuf premiers de ces hasards, & triple le dernier; mais comme ils sont censés avoir déja été comptés une fois pour le *plein*, dans les cinquante-quatre *combinaisons* ci-devant, dont ils sont partie, on ne les employera ici que sur le pied d'une *combin.* chacun, sauf néanmoins le dernier qui sera compté double, ci	11.—11.
Au moyen de quoi vous auriez pour vous, suivant cette quatriéme façon de jouer, plus de cent *combin.* favorables, qui ne devroient cependant être comptées que pour soixante-dix-neuf, par les raisons ci-devant mentionnées, ci	101.—79.

Mais encore une fois, par cette façon de jouer, vous donneriez à votre adversaire les *six* qu'il n'a pas; ce qu'on doit toujours éviter, principalement quand cet adversaire a dix points, & qu'il a d'ailleurs un mauvais jeu. Il vaut mieux en pareille circonstance, gagner moins & courir moins de risque.

	Combinaisons.	
5°. *En jouant tout-d'une, du talon sur la septiéme case :* votre *dame découverte* sur la quatriéme *fleche*, peut être *battue-à-faux* par dix *combinaisons* qui se réduisent à six, suivant l'art. 1. de la présente Observation, ci...	10.—	6.
La troisiéme *idem* par six *combinaisons*, qui sont 5 & 4 — 5 & 5 — 6 & 4 — 6 & 6, ci........................	6.—	»
Sur lesquelles déduisant la *combinaison* du 5 & 5, par laquelle l'adversaire peut faire son *plein*, & la double *combinaison*		
	16.—	6.

	Combinaisons.	
De l'autre part,.....	16. —	6.
du 6 & 4, par laquelle il peut vous *battre-à-vrai* sur votre seconde *fleche*, il ne reste par conséquent sur cette troisiéme dame, que trois *combinaisons* pour vous, ci...............	» —	3.
La seconde peut aussi être *battue-à-faux* par trois *combinaisons* qui se réduisent à deux, suivant l'article 3. de la même Observation, ci.............	3. —	2.
En sorte que vous pouvez être *battu-à-faux* par dix-neuf *combinaisons* qui, déduction faite des coups en faveur de votre adversaire, se réduisent à onze, ci...............	19. —	11.

D'un autre côté vous pouvez *remplir* par 6 & 4 — 6 & 3 — 6 & 2 — 4 & 3 — 4 & 2 —

	19. —	11.

	Combinaisons.	
Ci-contre, ...	19.	— 11.
& 3 & 2, faisant	12.	— 12.
Au moyen de quoi, vous avez, par cette cinquiéme façon de jouer, trente-une *combinaisons* favorables, qui ne doivent cependant être comptées que pour vingt-trois, ci	31.	— 23.
6°. *En jouant tout-d'une, par transport de la seconde fleche sur la neuviéme :* la *dame découverte* sur votre quatriéme *fleche* peut être *battue-à-faux* de dix façons qui se réduisent à six, conformément à l'article 1. ci-devant, ci	10.	— 6.
Et celle qui reste pareillement *découverte* sur la troisiéme *fleche*, de six façons qui se réduisent à		
	10.	— 6.

	Combinaisons.
De l'autre part, ...	10.— 6.
cinq, suivant le même article, ci	6.— 5.
Montant ensemble à seize *combinaisons*, réduites à onze par les raisons ci-devant mentionnées, ci	16.— 11.
D'un autre côté vous pouvez *remplir* par 6 & 6 — 6 & 3 — 6 & 2 — 3 & 2, faisant....	7.— 7.
En sorte que suivant cette sixiéme façon de jouer, vous n'avez pour vous que vingt-trois *combinaisons* favorables, qui ne doivent même être comptées que pour dix-huit, ci..........................	23.— 18.

7°. *En joüant pareillement tout-d'une, par transport de la troisiéme fleche sur la dixiéme;* votre dame de la quatriéme *fleche*, peut *idem* être *battue-à-faux* par dix *combinaisons* qui se réduisent

Combinaifons.

à huit, fuivant l'article 3, ci.. 10.— 8.

Celle de la feconde *fleche*, *id.* par trois *combin.* réduites à deux, fuivant le même article, ci... 3.— 2.

Et vous pouvez *remplir* également par fept *combinaifons* qui font *6* & *6* — *6* & 4 — *6* & 2 — 4 & 2, ci........ 7.— 7.

Tellement que fuivant cette feptiéme façon de jouer, vous n'avez pour vous que vingt *combinaifons* favorables ; encore fe réduifent-elles à dix-fept, ci.................. 20.—17.

8°. *En jouant encore tout-d'une, par tranfport de la quatriéme fleche dans le coin ;* votre dame de la troifiéme *fleche*, peut *id.* être *battue-à-faux*, fuivant l'article 1. par fix *combin.* qui font 5 & 4 — 5 & 5 — *6* & 4 — *6* & *6*, ci... *6.*— »

Sur quoi déduifant la *combi-*

6.— »

Combinaiſons.

De l'autre part,..... 6.— »

naiſon du 5 & 5, par laquelle l'adverſaire peut faire ſon *plein*, & la double *combin.* du 6 & 4, par laquelle il peut vous *battre-à-vrai* ſur votre ſeconde *fleche*, il ne reſte par conſéquent que trois *combinaiſons* pour vous ſur cette troiſiéme dame, conformément à l'article 5. ci...... » — 3.

La dame de la ſeconde *fleche* peut auſſi être *battue-à-faux* par trois *combin.* réduites à deux, ſuivant l'article 3, ci........ 3.— 2.

Et vous pouvez de même *remplir* par ſept *combinaiſons*; ſavoir, 6 & 6 — 6 & 4 — 6 & 3, — 4 & 3, ci....... 7.— 7.

En ſorte que ſelon cette huitiéme façon de jouer, vous n'avez que ſeize *combinaiſons* favorables, qui ſe réduiſent à douze, ci................ 16.—12.

	Combinaifons.	
9°. *En paſſant le cinq, de la ſeconde fleche ſur la ſeptiéme, & en jouant le deux, de la troiſiéme ſur la cinquiéme;* la *dame découverte* ſur cette cinquiéme *fleche* peut être *battue-à-faux*, comme on l'a dit, de quinze façons qui ſe réduiſent à huit, ſuivant l'article 1. ci..................	15.—	8.
Celle qui eſt ſur la quatriéme, peut auſſi l'être (*à-faux*) de dix façons qui ſe réduiſent à huit, ſuivant l'article 3. ci.........	10.—	8.
Et vous pouvez également *remplir* de ſept façons, qui ſont *6* & *6* — *6* & 2 — *6* & 1 — 2 & 1, ci..................	7.—	7.
De maniere que ſuivant cette neuviéme façon de jouer, vous avez trente-deux *combinaiſons* favorables, qui ſe réduiſent à vingt-trois, ci............	32.—	23.

Combinaisons.

10°. *En passant idem le cinq, de la seconde fleche sur la septiéme, & en mettant le deux dedans ;* votre dame de la sixiéme *fleche* peut être *battue-à-faux* par douze *combinaisons* qui se réduisent à neuf, suivant l'article 4, ci.. 12.— 9.

Celle de la troisiéme *fleche* peut *idem* être *battue-à-faux* par six *combinaisons* qui se réduisent à deux, suivant le même article 4. ci .... 6.— 2.

Et vous pouvez *remplir* par tous les *six* & par tous les *trois*, faisant ensemble vingt-neuf *combinaisons*, ci................29.—29.

Vous pouvez encore *remplir* de deux façons par 3 & 3, & par 6 & 3, faisant l'équivalent de quatre *combinaisons*, qu'on ne comptera cependant ici que pour deux, par les raisons déduites

47.—40.

	Combinaiſons.
Ci-contre, ...	47.—40.
dans l'article 4. ſus-énoncé, ci..	2.— 2.
En ſorte que vous auriez pour vous, ſuivant cette dixiéme façon de jouer, quarante-neuf *combinaiſons* favorables, qui ſe réduiroient à quarante-deux, en défalquant celles par leſquelles l'adverſaire pourroit vous *battre* d'ailleurs, ou faire ſon *plein*, ci.........	49.—42.

11°. *En paſſant le cinq, de la troiſiéme fleche ſur la huitiéme, & en abattant le deux;* votre dame de la quatriéme *fleche* peut être *battue-à-faux* de dix façons, qui ſe réduiſent à huit, ſuivant l'article 3. ci-devant, ci...... 10.— 8.

(Celle qui reſte au *talon* eſt pour l'adverſaire.)

Et vous pouvez *remplir* par

10.— 8.

	Combinaisons.	
De l'autre part, ...	10.—	8.
6 & 4 — 6 & 2 — 4 & 4 — 4 & 2, faisant	7.—	7.
En sorte que suivant cette onziéme façon de jouer, vous n'auriez pour vous que dix-sept *combinaisons* favorables, qui même se réduiroient à quinze, ci	17.—	15.

12°. *En passant idem le cinq, de la troisiéme fleche sur la huitiéme, & en couvrant la quatriéme de la seconde;* vous ne pouvez pas être *battu-à-faux*, puisque toutes vos dames sont couvertes, & que ne donnant rien au hasard, on ne peut rien vous donner ; mais vous pouvez *remplir*, comme on l'a dit, par 6 & 6 — 6 & 2 — 2 & 2, faisant quatre *combinaisons* pour vous, ci.... 4.— 4.

Combinaisons.

13°. *En passant idem le cinq, de la troisiéme fleche sur la huitiéme, & en mettant le deux dedans;* votre *dame découverte* sur la sixiéme *fleche*, peut être *battue-à-faux* par douze *combinaisons*, qui se réduisent à neuf, suivant l'article 4. ci............... 12.— 9.

Et celle de la seconde *fleche* peut aussi être *battue-à-faux* par trois *combinaisons;* mais ces trois *combin.* se réduisent à zéro, suivant le même article, ci...... 3.— 0.

D'un autre côté vous pouvez *remplir* le coup suivant, par tous les *six*, & par tous les *quatre*, faisant ensemble trente *combinaisons*, ci.................. 30.—30.

Et même de deux façons par 6 & 4; ce qui fait encore l'équivalent de deux *combin.* qu'on ne

45.—39.

	Combinaisons.	
De l'autre part, ...	45.	— 39.
comptera cependant que pour une, par les raisons énoncées audit article, ci............	1.	— 1.
De maniere que suivant cette treiziéme façon de jouer votre 5 & 2, vous auriez quarante-six *combinaisons* favorables, qui se réduiroient néanmoins à quarante, ci............	46.	— 40.
14°. *En passant le cinq, de la quatriéme fleche sur la neuviéme, & en abattant le deux;* la dame qui vous reste au *talon*, est pour l'adversaire; mais celle de la troisiéme *fleche*, peut être *battue-à-faux* par six *combinaisons* qui se réduisent à cinq, suivant l'article 1. ci.................	6.	— 5.
Et vous pouvez *remplir* par 6 & 4 — 6 & 3 — 4 & 4 —		
	6.	— 5.

	Combinaisons.	
Ci-contre,.......	6.—	5.
4 & 3, faiſant.............	7.—	7.
En ſorte que ſuivant cette quatorziéme façon de jouer, vous n'auriez que treize *combinaiſons* en votre faveur, qui même ne devroient être comptées que pour douze, ci....	13.—	12.

15°. Enfin, *en paſſant idem le cinq, de la quatriéme fleche ſur la neuviéme, & en pouſſant le deux, de la troiſiéme fleche ſur la cinquiéme, dans votre coin-bourgeois*; cette cinquiéme dame peut être *battue-à-faux* par quinze *combinaiſons* qui ſont, comme on l'a dit, 4 & 3 — 4 & 4 — 5 & 2 — 5 & 3 — 5 & 5 — 6 & 2 — 6 & 4 — 6 & 5 — 6 & 6, ci.................. 15.— »

Sur quoi déduiſant cinq *combinaiſons* d'une part, qui ſont

15.— »

	Combinaiſons.	
De l'autre part,......	15.—	»
5 & 2 — 5 & 3 — 5 & 5, par leſquelles l'adverſaire peut *remplir*, & la double *combin.* du 6 & 4 d'autre part, par laquelle il peut vous *battre-à-vrai* ſur la dame de votre ſeconde *fleche*, il ne vous reſte ſur celle-ci, conformément à l'article 1. que.......	» —	8.
La ſeconde peut *idem* être *battue-à-faux* par trois *combinaiſons* qui ſe réduiſent à deux, ſuivant l'article 3. ci...............	3.—	2.
Et vous pouvez *remplir* par 6 & 6 — 6 & 4 — 6 & 1 — 4 & 1, faiſant.............	7.—	7.
Tellement que ſuivant cette quinziéme & derniere façon de jouer votre coup, vous auriez vingt-cinq *combin.* favorables, qui, déduction faite de celles en faveur de votre adverſaire, ſe réduiroient à dix-ſept, ci..	25.—	17.

Nota.

Nota. On ſent bien que pour ſuivre tous ces calculs & toutes ces diverſes *combinaiſons* avec fruit, il faut avoir un Triſtrac devant les yeux, & diſpoſer les jeux, ſelon les différens coups indiqués.

Il s'agit maintenant de comparer le *pour* & le *contre* dans ces différentes façons de jouer, & de ſe déterminer en conſéquence, ou pour celle qui préſente le moins de riſques, ou pour celle qui offre le plus d'avantages, ou pour celle enfin qui, ſans être ſi avantageuſe, donne du moins plus lieu à l'eſpérance qu'à la crainte; & c'eſt ce que le Tableau ci-après, ſervant de Récapitulation aux deux dernieres Obſervations, fera ſuffiſamment connoître. On y verra, avec le numéro de chaque article;

1°. Les quinze façons différentes de jouer le coup dont il eſt queſtion dans leſdites Obſervations :

2°. Les *combinaiſons* que donne chacune de ces façons de jouer, en faveur du Joueur contre ſon adverſaire, ſuivant le détail ci-devant; ſoit qu'on les prenne

telles qu'elles se présentent d'abord, sans déduction de celles qui sont en faveur de l'adversaire; soit qu'on ne veuille les prendre qu'après cette déduction :

3°. Les *combinaisons* que donnent pareillement ces diverses façons de jouer, en faveur de l'adversaire contre le Joueur, suivant l'Observation précédente :

4°. Et enfin les différences qui résultent des unes & des autres à l'avantage du Joueur; soit qu'on compare les premieres *combinaisons* sans déduction, qui sont pour lui; ou celles qui lui restent toutes déductions faites, avec celles qui sont pour l'adversaire.

ÉTAT DE COMPARAISON

le coup ci-devant rapporté, d'a

Numéros des articles.	*FAÇONS DIVE de jouer le 5 & 2. dans les IX^e. & X^e. C*
I.	*TOUT-A-BAS;* le 5 dans le coin-bourge fleche, pour achever la caſe;·····
II.	Le 5 à bas, & le 2, de la ſeconde flecl triéme, pour la couvrir;·········
III.	Le 5 à-bas, *idem*, & le 2, de la troiſiém pour faire la caſe;··············
IV.	Le 5 à-bas, *idem*, & le 2 *dedans*, de l ſixiéme;····················
V.	*TOUT-D'UNE*, du talon ſur la ſeptiéme conſéquent;·················
VI.	Tout-d'une, par *tranſport* de la ſecon(dame paſſée, *idem*;·············
VII.	Tout-d'une, de la troiſiéme fleche ſur l *idem*;························
VIII.	Tout-d'une, de la quatriéme fleche dar paſſée, *idem*;·················
IX.	LE 5 *PASSÉ*, de la ſeconde fleche ſur troiſiéme ſur la cinquiéme, dans le
X.	Le 5 paſſé *idem*, de la ſeconde fleche *dedans*, de la quatriéme ſur la ſixiém
XI.	Le 5 paſſé, de la troiſiéme fleche ſur l pour couvrir la dame de la ſeconde
XII.	Le 5 paſſé *idem*, de la troiſiéme fleche de la ſeconde fleche ſur la quatriém
XIII.	Le 5 paſſé *idem*, de la troiſiéme flecl *dedans*, de la quatriéme fleche ſur la
XIV.	Le 5 paſſé *idem*, de la quatriéme flech *à-bas*, pour couvrir la dame de la
XV.	Le 5 paſſé *idem*, de la quatriéme flece de la troiſiéme ſur la cinquiéme la

A déduire ſur les différences, celles does excédent les combinaiſons favorablen

PARTANT, reſte en excédent de comiſ contre l'adverſaire··············

RÉSULTAT *de l'Etat de comparaiſon ci-contre, & du détail qui le précéde.*

Combin.

Il réſulte du Tableau ci-contre, & du détail ci-devant,

1°. Que les façons de jouer indiquées par les articles 4., 10. & 13., & ſur-tout par l'article 4., paroiſſent les plus avantageuſes; mais il ne faut pas perdre de vue que votre adverſaire a dix points avec un mauvais jeu relativement au vôtre, & qu'en *mettant* une dame *dedans* ſur la ſixiéme *fleche*, non-ſeulement vous lui donnez les *ſix* qu'il n'a pas, avec les onze *combinaiſons* par leſquelles il peut *battre* cette même dame, & dont vous augmentez par conſéquent le nombre de celles qu'il peut avoir d'ailleurs contre vous, ci..................... 11.

Mais vous diminuez encore le nom-

11.

Combin.

De l'autre part, ... 11.

bre des *combinaiſons* qui étoient pour vous ſur les autres dames qu'il *battoit-à-faux*; puiſque celle de votre *coin-bourgeois*, qui, ſuivant l'art. 1. vous donnoit huit *combinaiſons* favorables, toutes déductions faites, n'en donne plus que trois ſuivant l'art. 4. D'où il ſuit que vous perdez cinq *combinaiſons* ſur cette cinquiéme dame, ci . . . . 5.

Que de même, la dame de votre troiſiéme *fleche*, qui vous donnoit cinq *combinaiſons* favorables, toutes déductions faites, ſuivant l'article 1. n'en vaut plus que deux ſuivant l'article 4. & que par conſéquent vous perdez encore trois *combinaiſons* ſur cette troiſiéme dame, ci. . . . . 3.

Que de même enfin la dame de votre ſeconde *fleche*, qui vous don-

19.

Combin.

Ci-contre, ... 19.

noit aussi, toute déduction faite, deux *combinaisons* favorables, suivant l'article 3. ne vous en donne aucune suivant les articles 4. & 13. Ce qui fait encore une différence en moins, de deux *combinaisons* sur cette seconde dame, ci. 2.

En sorte que par ce seul *six*, ou par cette seule dame *mise dedans*, vous donnez à l'adversaire vingt-une *combinaisons* contre vous, sur l'article 4. dont onze en augmentation des siennes, & dix en diminution des vôtres, ci. . . . . 21.

Que si vous joignez à ces vingt-une *combinaisons*, celles par lesquelles il peut vous *battre* d'ailleurs dans votre *petit-jan*, ou par lesquelles il peut faire son *plein*, suivant les VIII^e^. & IX^e^. Observations, & que vous en compariez le total, non à celui des *combinaisons* que vous pouvez

avoir pour vous ſur ce coup-là, mais au total des *combinaiſons* que les deux dés réunis peuvent produire, qui n'eſt que de trente-ſix, vous conviendrez que ce ſeroit lui donner trop d'avantage ſur vous, puiſqu'il en auroit plus des trois quarts en ſa faveur.

Que par conſéquent vous devez renoncer à l'envie que vous pourriez avoir de *mettre dedans*, conformément à l'une ou à l'autre des façons de jouer indiquées par les articles 4., 10. & 13. ci-devant énoncés.

2°. Que d'un autre côté, en vous couvrant par-tout, ſuivant l'article 12., non-ſeulement vous perdez une dame; mais vous avez encore moins de *combinaiſons* pour vous, que l'adverſaire n'en a pour lui.

3°. Que de quelque façon que vous jouiez d'ailleurs, vous en avez plus de favorables que vous n'en avez de contraires.

4°. Que ne voulant point *paſſer* de dames, ni perdre votre jeu, il ne vous reſte

donc plus que les trois premiers articles dans lesquels vous puissiez faire un choix.

5°. Que le second & le troisiéme doivent être rejettés, non-seulement parce qu'ils ont beaucoup moins de *combinaisons* favorables que le premier; mais parce qu'ils donnent à l'adversaire le *sonnès* pour *battre*, qui lui est absolument contraire pour *remplir*.

6°. Et que par conséquent vous devez vous déterminer pour le premier; tant parce qu'ayant trente-deux *combinaisons* favorables, (toutes déductions faites,) contre treize seulement de contraires, il y a près de deux & demi contre un à parier pour vous; que principalement parce que vous vous mettez à l'abri du *carmes*, du *six-quatre*, & du *sonnès*, qui sont les coups que l'adversaire ait le plus à craindre; & qu'au contraire tous ces coups-là sont pour vous.

7°. Qu'enfin si vous vous ôtez les *six* en jouant de la sorte, (ce qui peut nuire à votre *plein*,) votre adversaire vous dé-

dommage d'un autre côté, en vous donnant huit points par *6* & 4, douze par 4 & 4, & dix-huit par *6* & *6*, ſans ceux qu'il vous donne d'ailleurs par 4 & *3* — *5* & 4 — *6* & *5*, &c. Qu'au ſurplus s'il *remplit* par *5* & 2 — *5* & *3* — *5* & *5*, il vous *bat-à-faux* par ces mêmes nombres; & que ſi vous n'avez plus de *ſix* ni de *cinq* à jouer, ſans être obligé de *paſſer* des dames, il vous reſte encore, comme on l'a dit, treize façons de *remplir*, tandis que le jeu de votre adverſaire ſe perd entiérement par tous les ſix, & par tous les *quatre*, puiſque par ces nombres-là, il ne peut pas même *mettre dedans*, & qu'il court par conſéquent le plus grand riſque d'être *enfilé*.

XIe. OBSERVATION.

Sur la néceſſité de bien examiner le jeu de l'adverſaire, quand il eſt ſur le point de remplir, afin de lui donner les coups qui lui ſont contraires.

Quand les Joueurs de part & d'autre,

ſont ſur le point de *remplir*, il eſt important avant que de jouer, de bien examiner les jeux, & ſur-tout celui de l'adverſaire, pour voir les coups qu'il peut avoir contre lui, afin de les lui donner : & pour continuer à nous ſervir de l'exemple ci-devant rapporté dans la VIIIe. Obſervation, parce que tous les calculs en ſont faits ; vous avez encore, par ſuppoſition, le même jeu & le même 5 & 2 à jouer. Vous voyez que votre adverſaire qui conſerve pareillement ſon jeu & ſes dix points, a particuliérement contre lui, les *as*, les *quatre*, & les *ſix* pour l'empêcher de *remplir*; qu'il ne peut pas même *mettre dedans* par 6 & 1 ni par 6 & 4, & moins encore par 4 & 4 ou par 6 & 6 ; & que par conſéquent il eſt de votre intérêt de lui donner ces coups-là contre lui, pour tâcher de lui faire perdre la partie par ſon propre dé. Ainſi vous devez jouer *tout-à-bas* ſuivant l'article 1. de l'Obſervation précédente, & cela par les raiſons ſuivantes ;

1°. Par 6 & 1, il vous *bat*, il eſt vrai;

mais s'il a deux *combinaiſons* pour lui ſur le *ſept*, il en a quatre contre lui ſur le même nombre, par le 4 & 3, & le 5 & 2; en ſorte qu'à cet égard, le moins favorable pour vous, vous ne riſquez qu'un contre deux. Il peut *remplir*, à la vérité, par le 5 & 2, & *battre* par le 6 & 1; ce qui lui donne les deux contre un : mais cela n'empêche pas qu'il ne vous *batte-à-faux* par 5 & 2, comme vous ne l'empêcheriez pas de faire ſon *plein*, quand même toutes vos dames ſeroient couvertes.

2°. Par 6 & 4, il vous donne huit points, comme on l'a dit, & vous ne lui donnez rien, parce que vous avez couvert la dame de votre ſeconde *fleche*.

3°. Par 4 & 4, il vous donne douze points; c'eſt-à-dire, un ou deux trous *ſans bouger*, & vous ne lui donnez rien.

4°. Et par 6 & 6, il vous donne dix-huit points, *partie une* ou *deux*, & ſix points de reſte, & vous ne lui donnez rien. Le ſeul avantage qu'il peut trouver à cela, c'eſt que puiſque vous avez ôté

les deux dames que vous aviez au *talon*, il peut, par ce *ſonnès*, y porter la *dame ſurnuméraire* qu'il a dans ſon *coin*, ſans déranger ſon jeu; tandis que de votre côté, en vous ôtant les *ſix*, vous vous êtes privé d'une grande reſſource pour faire votre *plein* : mais ſi vous n'aviez ôté qu'une dame du *talon*, ſoit pour jouer le *cinq*, ſoit pour couvrir le *deux*, ou pour jouer *tout-d'une*, ſelon les façons de jouer indiquées par les articles 2, 3, 5, 11, & 14 de l'Etat de comparaiſon ci-devant; le *ſonnès* en ce cas auroit été pour votre adverſaire, & non pas contre lui; attendu qu'il auroit *battu* celle qui ſeroit reſtée au *talon*, & qu'après avoir marqué le trou, il n'auroit pas manqué de plier bagage avec ſon mauvais jeu. D'ailleurs en jouant ſuivant l'un ou l'autre de ces articles, non-ſeulement vous auriez eu beaucoup moins de *combinaiſons* favorables pour vous, que ſuivant l'article 1. comme on peut le voir par ledit Etat de comparaiſon; mais par les trois derniers, vous auriez perdu fort inuti-

lement une dame, puiſque votre jeu n'en auroit pas été plus beau.

En ſuppoſant donc que par *carmes*, *ſonnès*, ou quelqu'autre nombre, votre adverſaire vous donnât le trou; pour lors après l'avoir marqué & effacé ces dix points, rien ne vous empêcheroit plus de *mettre dedans* le coup ſuivant, & de jouer conformément à la VIII^e^. Obſervation, afin de pouvoir *remplir* le coup prochain, ſi vous ne *rempliſſiez* pas le coup même; pourvu toutefois que vous n'ameniez ni *quines*, ni *ſix-cinq*, ni *ſonnès*, parce qu'en ce cas vous ſeriez obligé, (comme on l'a déja obſervé,) de *paſſer* deux dames.

Nota. On s'eſt un peu étendu ſur l'exemple qui a donné lieu aux quatre dernieres Obſervations, parce que c'eſt un de ces coups ordinaires, ou une de ces ſituations qui arrivent le plus fréquemment, & que par conſéquent on eſt ſouvent dans le cas de faire l'application des maximes & des calculs rapportés dans ces mêmes Obſervations.

XII^e. OBSERVATION.

Sur la néceſſité de mettre dedans, pour forcer l'adverſaire à s'en-aller, quand on a un mauvais jeu, & qu'on craint d'être enfilé.

Quand de part & d'autre, il ne manque qu'une *caſe* au *plein ;* ſi votre jeu eſt preſſé, ou fort avancé relativement à celui de votre adverſaire, & que vous couriez riſque d'être *enfilé*, s'il vient à *remplir* avant vous ; vous ne devez pas héſiter à *mettre dedans*, pour le forcer à *s'en-aller*, parce qu'il vaut mieux perdre un trou ou deux que de perdre la partie entiere. Par exemple : vous avez le même jeu qu'on a ſuppoſé à votre adverſaire par la VIII^e. Obſervation, & votre adverſaire a le vôtre. C'eſt à vous à jouer : vous faites 5 & 4 : vous ne *rempliſſez* pas, & vous lui donnez huit points. Vous pourriez jouer le *quatre*, de la quatriéme *fleche* ſur la huitiéme, & *paſſer* le *cinq*, de la ſixiéme dans votre *coin ;* mais conſidérant que vous auriez

alors deux dames de *passées*, & qu'il ne vous resteroit pour faire votre *plein*, que 5 & 2 — 5 & 1 — 2 & 1, faisant six *combinaisons;* tandis que d'un autre côté, le jeu de votre adversaire est fort étendu, qu'il peut *remplir* par treize *combinaisons* qui sont *6* & *6* — *6* & 4 — *6* & 3 — *6* & 2 — 4 & 3 — 4 & 2 — 3 & 2, & *tenir* long-tems après que vous auriez *rompu;* vous vous déterminez à *mettre dedans* le *cinq*, & vous jouez le *quatre*, par *transport* de la quatriéme *fleche* sur la huitiéme. Par ce moyen vous vous donnez tous les *as*, tous les *deux*, & tous les *trois*, faisant trente-six *combinaisons* pour *remplir* le coup suivant, au cas qu'après avoir *battu* & marqué un ou deux trous, votre adversaire ne jugeât pas à propos de *s'en-aller:* d'ailleurs vous pouvez *remplir* de deux façons par 3 & 2 — 3 & 1 : de deux autres façons par *doublet*, en amenant *bezet;* & de trois façons par 2 & 1, au moyen desquelles vous marqueriez *partie une & deux*, & *vous vous en-iriez*.

XIII^e. OBSERVATION.

Sur le choix qu'on doit faire des points qu'on peut ſe donner pour remplir, par comparaiſon au jeu de l'adverſaire.

Lorſque les jeux ſont diſpoſés de façon qu'il ne manque qu'une dame au *plein* de votre adverſaire, & qu'il ne peut le faire qu'au moyen d'un *ſix*, tandis qu'il vous manque une *caſe* entiere pour avoir le vôtre; vous devez faire en ſorte que les mêmes points qui peuvent lui ſervir à *remplir*, tournent à votre profit & à ſon déſavantage, en vous couvrant ſur le *ſix*, & en vous découvrant ſur les autres points qui peuvent être pour vous. Par exemple: votre jeu eſt tel qu'il ne vous manque que la *caſe de l'écolier* ſur la dixiéme *fleche* pour avoir votre *plein*; mais vous avez pour le faire, cinq dames dans votre *petit-jan*, dont deux au *talon*, une ſur la troiſiéme *fleche*, & deux ſur la quatriéme, avec deux points en *bredouille*.

De ſon côté votre adverſaire a auſſi deux points & ſon *plein*, moins une dame ſur la dixiéme *fleche* où il n'a qu'une *demi-caſe ;* mais il a pour *remplir*, quatre dames en arrière, dont une ſur la ſeconde *fleche*, & trois ſur la quatriéme. — Vous êtes premier : vous faites 5 & 2 : vous *battez* de trois façons, du *deux*, du *cinq*, & du *cinq & deux*. C'eſt ſix points, qui avec les deux que vous aviez, en font huit : vous devez les marquer d'abord, & jouer enſuite *tout-à-bas*, le *cinq*, dans votre *coin-bourgeois*, & le *deux*, ſur la ſeconde *fleche*, afin que les mêmes points par leſquels votre adverſaire peut faire ſon *plein*, tournent contre lui-même. Vous voyez en effet, par l'expoſition de ſon jeu, qu'il lui faut un *ſix* pour *remplir* de ſa quatriéme *fleche*, ou un *huit* pour *remplir* de la ſeconde : or tous les *ſix* qu'il peut faire d'un ſeul dé, achèvent la partie pour vous qui avez déja huit points : 6 & 1 — 6 & 3 — 6 & 4 — 6 & 6, ainſi que 6 & 2 — 6 & 5 les plus avantageux pour

pour lui, *battent-à-faux* la dame de votre *coin-bourgeois*, ou celles de votre ſeconde & de votre troiſiéme *fleche*, & vous donnent au moins les quatre points qui vous manquent. Ces deux *dames découvertes* ſur les ſeconde & troiſiéme *fleches*, ne peuvent être *battues* qu'*à-faux*, & ſont pour vous par conſéquent. A l'égard du *huit*, il eſt partagé : le 4 & 4 eſt pour vous : le 6 & 2, & le 5 & 3 pour l'adverſaire. Par le 6 & 2, il *remplit* de deux façons qui lui valent huit points, mais il en donne quatre. Par le 5 & 3, ainſi que par le 6 & 5, il *bat* & *remplit* tout à la fois, ce qui lui vaut pareillement huit points; mais par le 6 & 5, il en donne autant. D'ailleurs les huit points qu'il prend par l'un ou l'autre de ces trois coups, ne ſuffiſent pas pour lui donner le trou; & quand ils ſuffiroient, il eſt évident que le plus grand nombre des *combinaiſons* eſt pour vous, puiſqu'indépendamment du 4 & 4, & des 6 & 1 — 6 & 3 — 6 & 4 — 6 & 6, dont on vient de parler, vous avez encore les 4 & 3 —

5 & 4 — 5 & 5 qui vous font favorables & qui perdent fon jeu : en forte que vous ne pouvez pas mieux jouer dans la circonftance, & que d'ailleurs vous difpofez parfaitement votre jeu pour *remplir* le coup fuivant.

Cet exemple bien confidéré, ainfi que celui de la XIe. Obfervation ci-devant, qui peut s'y rapporter, fuffira aux perfonnes intelligentes pour en faire une jufte application dans une infinité de cas qu'on ne fauroit détailler ici.

XIVe. OBSERVATION.

Sur l'attention qu'on doit avoir en rempliffant de refter maître du jeu, quand on n'a pas au moins de quoi tenir trois coups.

On doit avoir attention en *rempliffant*, de demeurer *maître du jeu*; c'eft-à-dire, de fe conferver le droit de *tenir*, ou de *s'en-aller*, en fe couvrant pour éviter d'être *battu-à-faux*. Voici un exemple qui peut fervir de modèle pour plufieurs autres.

L'un des Joueurs a ſon *plein* & quatre points faits ; une *ſur-caſe* ſur la huitiéme *fleche ;* & deux dames dans ſon *petit-jan*, l'une ſur la troiſiéme *fleche*, & l'autre ſur la cinquiéme, dans ſon *coin-bourgeois*. L'autre Joueur n'a que quatre *caſes* de faites dans ſon *grand-jan*, qui ſont les plus avancées ; & deux *demi-caſes* ſur les ſixiéme & ſeptiéme *fleches*, avec cinq dames dans ſon *petit-jan ;* ſavoir, une au *talon*, deux ſur la premiere *fleche*, & les deux autres en *demi-caſes* ſur les troiſiéme & quatriéme *fleches*. — Le premier amène *doubledeux :* il *conſerve* par *doublet ;* c'eſt ſix points pour lui. Suivant les règles ordinaires, il devroit jouer *tout-d'une*, de la troiſiéme ſur la ſeptiéme *fleche*, & laiſſer *découverte* la dame de ſon *coin-bourgeois*, pour être *battue-à-faux :* mais ſi vous faites attention qu'il avoit quatre points, & qu'il vient d'en faire ſix, vous comprendrez qu'il ne lui convient pas d'être *battu-à-faux* le coup ſuivant ; car ſi cela arrivoit, il ſeroit contraint de marquer deux trous

ſans pouvoir *s'en-aller ;* en ſorte qu'il ſeroit probablement *enfilé*, parce qu'il peut *rompre* enſuite dès le premier coup, par un *ſix-cinq*, & que l'adverſaire a vraiſemblablement encore quatre ou cinq coups à jouer. Il doit donc jouer de la huitiéme *fleche* ſur la dixiéme, & de la troiſiéme ſur la cinquiéme, pour ſe couvrir & ſe donner un *ſonnès*, au moyen duquel il *conſervera* immanquablement le coup prochain. Par-là il eſt ſûr d'achever le trou, ou les deux trous de ſon dé s'il *conſerve* la *bredouille*, & de reſter *maître du jeu ;* c'eſt-à-dire, de pouvoir *s'en-aller ;* ce qui eſt un grand avantage dans ſa poſition.

XVᵉ. OBSERVATION.

Sur l'obligation où l'on ſe trouve quelquefois d'ouvrir ſon jeu pour ſe couvrir.

Il faut quelquefois ouvrir ſon jeu pour ſe couvrir. Ceci doit s'entendre d'un jeu où il ne manqueroit qu'une dame au *plein*, tandis que l'adverſaire auroit le ſien fait, & que ſon jeu ſeroit même fort avancé ;

or pour l'empêcher de *battre* & de prendre le trou, on ôte la *dame découverte* du jeu, qui pourroit être *battue*, en même-tems qu'on lui donne *paſſage* pour l'obliger à *rompre* : au lieu que ſans cela il pourroit *battre*, *tenir* par *impuiſſance*, marquer le trou & *s'en-aller.*

Suppoſons donc que vous ayez votre *plein* à l'exception d'une dame ſur la ſixiéme *fleche*, & qu'il vous reſte quatre dames dans votre *petit-jan*, dont deux au *talon*, & une ſur chacune des premiere & ſeconde *fleches* ; que de ſon côté votre adverſaire ait ſon *plein*, & une dame en *ſur-caſe* ſur chacune des huitiéme, neuviéme, & dixiéme *fleches*, avec quatre points faits. Vous amenez *deux & as* : vous devez vous couvrir ſur la ſixiéme *fleche*, quoique votre adverſaire n'ait que quatre points ; car s'il vient à faire un *ſix*, il a la partie ſûre ; il *conſerve par impuiſſance* ; & vous *bat* ſur cette ſixiéme *fleche* de deux façons, ou par *doublet*, ce qui lui donne toujours la partie : c'eſt pourquoi ne pouvant point couvrir

la dame de cette sixiéme *fleche*, vous devez l'ôter d'où elle est, & laisser plutôt cette *fleche* vuide, que de risquer que votre dame soit *battue*. Vous jouez donc le *deux*, de la sixiéme *fleche* sur la huitiéme, & l'*as*, de la premiere sur la seconde que vous couvrez par ce moyen; de façon que vous êtes entiérement couvert, & qu'il vous reste encore assez de dames, tant au *talon* que sur la seconde *fleche*, pour fermer l'ouverture que vous faites à votre adversaire, qui n'ayant point de dames à pouvoir *passer au retour*, risque de *rompre* & d'être *enfilé*.

Autre exemple.

L'un des Joueurs a son *plein*, moins une dame qui lui manque pour achever la neuviéme *case*; mais il a dans son *petit-jan* une dame sur chacune des premiere & troisiéme *fleches*, & deux sur la quatriéme. L'autre Joueur a son *plein* formé; deux *dames surnuméraires* dans son *coin*; & une en *sur-case* sur la dixiéme *fleche*,

avec onze trous & huit points faits ; de façon que ſon jeu eſt très-avancé.

Le premier fait *double-deux*. Avant que de jouer, il doit conſidérer que l'adverſaire n'a que *ſonnès* & *ſix & as* pour *conſerver*, ce qui fait trois *combinaiſons* qui lui achèvent le *tour*. D'ailleurs le Joueur ne peut couvrir la dame de la neuviéme *fleche* qu'en *revirant*, & il laiſſe par-là une *dame découverte* qui pouvant être *battue* facilement, augmente de beaucoup les eſpérances de l'adverſaire. Que faire dans cet embarras ? Le voici. Il faut que le Joueur donne *paſſage* à l'adverſaire pour l'obliger à *rompre* : pour cet effet il doit jouer la *dame découverte* de ſa neuviéme *fleche* dans le *coin*, pour donner à l'adverſaire un lieu de *repos* pour *paſſer au retour*, & la dame de la troiſiéme *fleche* ſur la cinquiéme, dans le *coin-bourgeois*, pour laiſſer une place au *ſonnès* que cet adverſaire pourroit faire. Le Joueur ſe délivre par-là de la crainte où il auroit été de voir *battre* ſa *dame découverte*, ou de voir *con-*

ſerver par *ſonnès*, ce qui étoit également dangereux pour lui.

Dans cet état des choſes, ſi on examine la diſpoſition des jeux, on trouvera que l'adverſaire *rompt* par 6 & 6 — 6 & 5 — 6 & 2 — 5 & 5 — 5 & 3 — 5 & 2 — 5 & 1 — 4 & 2 — 4 & 1 — 3 & 3 — 3 & 2 — 3 & 1 — 2 & 2 — 2 & 1 — 1 & 1; & qu'il *conſerve* ou *bat* par 6 & 4 — 6 & 3 — 6 & 1 — 5 & 4 — 4 & 4 — 4 & 3; ce qui lui donne quinze haſards contraires, contre ſix favorables, ou ſi vous voulez, vingt-cinq contre onze, en y joignant les *combinaiſons* inſenſibles.

Mais en ſuppoſant que le premier eût *reviré*; c'eſt-à-dire, qu'il eût couvert la dame de ſa neuviéme *fleche* par une de celles de la ſeptiéme, & la dame de ſa troiſiéme *fleche* par celle de la premiere; de façon qu'il ne lui fût reſté que deux dames ſur chacune des troiſiéme & quatriéme *fleches* de ſon *petit-jan* : alors on trouvera que l'adverſaire auroit été obligé de *rompre* par tous les *quatre* & au-

deſſous ; ſavoir, par 4 & 4 — 4 & 3 — 4 & 2 — 4 & 1 — 3 & 3 — 3 & 2 — 3 & 1 — 2 & 2 — 2 & 1 — 1 & 1, & qu'il auroit pu *conſerver* ou *battre* par tous les *cinq* & au-deſſus ; ſavoir, par 6 & 6 — 6 & 5 — 6 & 4 — 6 & 3 — 6 & 2 — 6 & 1 — 5 & 5 — 5 & 4 — 5 & 3 — 5 & 2 — 5 & 1 ; ce qui ne lui auroit donné que dix haſards contraires contre onze favorables, ou ſi vous voulez ſeize contre vingt.

Or par la premiere façon de jouer ci-deſſus, on a pu voir que l'adverſaire n'avoit que onze *combinaiſons* favorables, au lieu qu'il en a vingt par celle-ci. Il eſt donc vrai de dire qu'en préférant la premiere, le Joueur rend ſon jeu meilleur de près de moitié.

La comparaiſon qu'on vient de faire de ces deux façons de jouer le même coup, peut être appliquée utilement à pluſieurs autres. A force de ſe rendre ces réflexions familieres, on parvient à les faire promptement.

XVI^e. OBSERVATION.

Sur les efforts que l'on doit faire pour obliger l'adverſaire à rompre ſon plein, quand on a déja rompu le ſien, en ne lui laiſſant pour cet effet que le moins de paſſage poſſible.

Lorſqu'un Joueur a *rompu* ſon *plein*, & qu'il a lieu de craindre d'être *enfilé*, il doit faire tous ſes efforts pour obliger l'adverſaire à *rompre* auſſi le ſien; ſur-tout ſi le jeu de cet adverſaire eſt déja avancé : pour cet effet il ne lui laiſſera, (au riſque même de perdre quelques trous,) que le moins de *paſſage* qu'il lui ſera poſſible. Par exemple; le premier a huit points & toutes ſes dames dans ſon *grand-jan ;* ſavoir, cinq dans ſon *coin-de-repos*, quatre ſur la dixiéme *fleche*, deux ſur la neuviéme, trois ſur la huitiéme, & une ſur la ſixiéme; de façon que la ſeptiéme *fleche*, dite la *caſe du diable*, eſt abſolument vuide.

L'adverſaire de ſon côté a dix points & ſon *plein*, avec une dame *ſurnuméraire*

dans fon *coin*, & deux autres dames *paffées au retour*, l'une fur la troifiéme, & l'autre fur la premiere *fleche* de l'ancien *petit-jan* du premier. Celui-ci (premier) jette les dés & fait *bezet* : il pourroit jouer *tout-d'une* de fa *dame découverte* qui eft fur la fixiéme *fleche*, & qui peut être *battue*; mais confidérant que l'adverfaire a une *fur-cafe* dans fon *coin*, qui auroit trop de facilité à *paffer*, trouvant deux *fleches* vuides, il aime mieux rifquer d'être *battu* & obliger probablement cet adverfaire à *rompre* que de lui donner tant de *paffage*. Il pourroit auffi jouer la *fur-cafe* de fa huitiéme *fleche* fur la neuviéme, pour *bezet* l'un, & la quatriéme dame de la dixiéme *fleche*, dans fon *coin*, pour *bezet* l'autre ; mais il veut fe ménager des dames reculées pour pouvoir jouer de gros points : ainfi il fe détermine à jouer les deux *furnuméraires* de la dixiéme *fleche* dans fon *coin*.

Or dans l'état où le Joueur a mis fon jeu, l'adverfaire n'a pour *conferver*, que 1 & 1 — 2 & 1 — 3 & 1, qu'il peut jouer

de ses dames *passées au retour*, 5 & 2 — 5 & 3 — 5 & 4 — 5 & 5 — 5 & 6, de la *sur-case* du *coin*, & 5 & 1 qu'il peut jouer, partie dans le *grand-jan* du premier, à partir de la même *sur-case*, & partie dans le *retour* : c'est en tout neuf coups qu'il a pour *conserver*, faisant seize *combinaisons*. Mais si le Joueur eut ôté la dame de sa sixiéme *fleche*, l'adversaire, outre les neuf coups qu'on vient d'indiquer, pouvoit encore *conserver* par 6 & 1 — 6 & 2 — 6 & 3 — 6 & 4 — 6 & 6, qui font en tout quatorze coups, ou vingt-cinq *combinaisons*.

Le premier a donc bien fait de laisser sa *dame découverte* où elle est, puisqu'elle ôte à l'adversaire cinq coups, ou neuf *combinaisons* qui font plus du tiers du *passage*, ou des moyens que ce dernier auroit eus sans cela, de *passer* & de *conserver*. D'ailleurs si cette dame ou *demi-case*, peut être *battue* par 5 & 1 — 6 & 1 — 6 & 2 — 6 & 3 — 6 & 4 — 6 & 5 — 6 & 6, faisant treize *combinaisons*, elle peut aussi

être *battue-à-faux* par 3 & 3 — 4 & 2 — 4 & 3 — 4 & 4, ainſi que par 5 & 2 — 5 & 3 — 5 & 4 — 5 & 5, quoique ces coups ſoient favorables à l'adverſaire pour *conſerver*, comme on vient de le dire ; ce qui fait pareillement treize *combinaiſons* pour le Joueur ſur cette même *demi-caſe.* Au moyen de quoi, y ayant plus de coups & autant de *combinaiſons* en faveur de cette *dame découverte*, que de coups & de *combinaiſons* contraires, c'eſt une raiſon de plus de l'avoir laiſſée en place.

XVII^e. OBSERVATION.

Sur le cas où l'on peut paſſer une dame au retour, plutôt que de perdre ſon jeu.

L'un des Joueurs a ſon *plein*, à l'exception de la dixiéme *caſe ;* mais il a pour *remplir*, une *dame ſurnuméraire* ſur la huitiéme *fleche*, une autre dame au *talon* & ſur chacune des deuxiéme, troiſiéme & quatriéme *fleches*, avec huit points de reſte. L'autre a pareillement ſon *plein*, hors la *caſe de l'écolier*, & le reſte de ſes dames

en *piles*, ſans aucun point d'ailleurs. — Le premier fait *quines*.

1°. Il peut jouer dans ſon *coin-bourgeois*, pour *quines* l'un, & de la ſeconde *fleche* ſur la ſeptiéme, pour *quines* l'autre; mais outre qu'il reſſerre ſon jeu, il s'expoſe à être *battu* dans ſon *coin-bourgeois* par *6* & *5* — *5* & *5* — *5* & *4* — *5* & *2*; ſans compter ce qu'il peut perdre ſur ſa dame de la quatriéme *fleche*, par *6* & *6* — *6* & *5* — *6* & *4* — *6* & *2*.

2°. Il peut jouer *tout-d'une*, du *talon* ſur ſa dixiéme *fleche*, pour *mettre dedans*; mais il riſque de donner huit points par *6* & 2 — 2 & 2, & ſix points par 4 & 2.

3°. Il peut enfin *paſſer au retour* la *dame ſurnuméraire* de ſa huitiéme *fleche*, dans le *coin-bourgeois* de l'adverſaire; & c'eſt le parti qu'il doit prendre, parce que cette façon de jouer eſt beaucoup plus avantageuſe. En effet, ſi l'adverſaire fait *quines* à ſon tour, il *bat* à la vérité par *doublet* cette dame *paſſée au retour*, ce qui lui vaut ſix points; mais il en donne douze d'un

autre côté, ſur les deux dames qu'il *bat-à-faux* de la ſeconde & de la quatriéme *fleches* du premier ; & il eſt forcé en outre de *paſſer* les deux dames de ſa ſixiéme *fleche*, parce qu'il ne peut ni jouer *tout-à-bas*, ni ſe *repoſer* ſur la cinquiéme pour jouer *tout-d'une*, à cauſe de cette même dame *paſſée au retour* ; ce qui n'accommode pas ſon jeu. S'il fait *ſix-cinq*, il donne quatre points ſur la troiſiéme *fleche*, & en prend huit, tant ſur la quatriéme *fleche* que ſur la dame *paſſée au retour* ; mais ces huit points lui deviennent inutiles, parce que le premier marque le trou. S'il fait *quatre & trois*, il ne prend rien ; mais il ſe voit preſque forcé de jouer *tout-à-bas*, & de s'expoſer conſéquemment à être *battu*, non-ſeulement par les 6 & 2 — 6 & 4 — 6 & 5 — 6 & 6, du *grand-jan* du premier ; mais encore par tous les *as* & par tous les *deux*, de ſa dame *paſſée au retour*. En ſorte donc qu'en prenant le dernier parti, celui-ci joue le plus prudemment qu'il eſt poſſible dans la circonſtance où il ſe trouve.

XVIIIe. OBSERVATION.

Sur les efforts qu'on doit faire pour se couvrir, quand on a été obligé de passer une dame au retour, & que cette dame est très-exposée.

L'un des Joueurs, après avoir d'abord pris son *coin*, au commencement du jeu, par deux fois *six-cinq*, a fait ensuite beaucoup de petits points qui l'ont engagé à tenter un *petit-jan*. Il en est venu à bout; & pour le *conserver*, il a été forcé le coup précédent, par un *six & trois*, de porter au *retour* une dame qu'il avoit sur la neuviéme *fleche*. En sorte qu'en cet état il se trouve avoir son *petit-plein*, son *coin-de-repos*, & une dame passée dans le *coin-bourgeois* de l'adversaire, avec huit points. L'adversaire de son côté a aussi son *coin-de-repos*, la *case de l'écolier* qui l'avoisine, quatre autres *cases* au *petit-jan* sur les quatre premieres *fleches*, & trois dames au *talon*, sans aucun point d'ailleurs. — Le premier amène *six-cinq*: il *rompt* son *plein*,

&

& ce point eſt encore aſſez favorable pour lui. Il doit le jouer ſans balancer, de ſon *coin-bourgeois* ſur la dixiéme *fleche*, pour le *cinq*, & en *ſur-caſe* dans ſon *coin-de-repos*, pour le *ſix*. En voici la raiſon. Sa dame *paſſée au retour* eſt tellement expoſée à être *battue* par tous les *cinq*, tous les *quatre*, tous les *trois*, tous les *deux*, tous les *as*; (ce qui compoſe ſoixante-cinq *combinaiſons*, ſuivant la ſeconde Table,) & même de deux ou trois façons à chaque coup, qu'elle riſque de lui coûter le *tour* entier, s'il n'a pas le bonheur de la couvrir à tems; c'eſt-à-dire, avant que l'adverſaire ne lui bouche les *paſſages*, en avançant des dames dans ſon *grand-jan*. C'eſt pourquoi le Joueur doit étendre ſon jeu & ſe donner le plus de moyens qu'il pourra, de ſecourir cette dame captive; & c'eſt pour cela qu'il a dû jouer ſon *ſix-cinq* de la maniere qu'on vient de le dire, parce que par-là il ſe donne les ſix *combinaiſons* du *ſept*, & les cinq *combinaiſons* du *huit*, pour tâcher de la couvrir. Que ſi la choſe ne lui réuſſit

pas au premier coup, il doit s'étendre encore, s'il peut, ſur la neuviéme *fleche*, pour ſe ménager les quatre *combinaiſons* du *neuf*. La crainte d'être *battu* tout à la fois, & ſur ſa dame *paſſée au retour*, & ſur celles qu'il expoſe ſur les neuviéme & dixiéme *fleches*, ne doit pas l'arrêter. Il faut ſavoir ſacrifier quelques points à propos, & même quelques trous pour ſauver, s'il eſt poſſible, la perte de la partie entiere.

XIX^e. OBSERVATION.

Sur la prévoyance qu'on doit avoir en jouant un coup, de quelle maniere on pourra jouer le coup ſuivant.

L'un des Joueurs a huit points, & l'autre en a dix. Ils *paſſent* mutuellement au *retour*. Le premier a huit dames dans ſon *coin-de-repos*, deux ſur la dixiéme *fleche*, quatre ſur la neuviéme, & une au *retour*, ſur la ſeconde *fleche* de l'ancien *petit-jan* de l'adverſaire. Celui-ci de ſon côté a ſix dames dans ſon *coin*, trois ſur la dixiéme *fleche*, deux ſur la neuviéme, & quatre

dans la troisiéme *table*, dont une sur chacune des sixiéme & huitiéme *fleches*, & deux sur la *case du diable* de l'ancien *grand-jan* du premier.

Le premier fait *deux & as* : il joue le *deux* sans trop de réflexion, de sa dame *passée au retour*, dans l'ancien *talon* de l'adversaire; & l'*as*, de sa neuviéme *fleche* sur la dixiéme. L'adversaire joue à son tour, & fait *bezet* : il le porte *tout-d'une*, de la dame qu'il avoit sur la sixiéme *fleche* de l'ancien *grand-jan* du premier, sur la quatriéme de son ancien *petit-jan*. Après quoi le premier jette de nouveau les dés &, pour son malheur, amène *double-deux*, le seul coup qu'il eut à craindre pour découvrir son jeu. Il est donc obligé de le jouer de sa neuviéme *fleche*, & d'y laisser une *dame découverte* qui probablement lui coûtera la partie.

Cet exemple peut servir à prouver qu'un habile Joueur ne doit pas borner ses vûes au seul coup qu'il joue actuellement : elles doivent encore s'étendre sur les coups prochains. — Si on fait l'analyse du jeu du pre-

mier de nos Joueurs avant ſon fatal *double-deux*, on trouvera qu'il ne riſquoit d'être découvert par aucun des points ſuivans, 6 & 6 — 6 & 5 — 6 & 4 — 6 & 3 — 6 & 2 — 6 & 1 — 5 & 5 — 5 & 4 — 5 & 3 — 5 & 2 — 5 & 1 — 4 & 4 — 4 & 3 — 4 & 2 — 4 & 1 — 3 & 3 — 3 & 2 — 3 & 1 — 2 & 1 — 1 & 1 — En ſorte qu'il n'y a que le ſeul *double-deux* qu'il vient de faire, qui le mette dans la néceſſité de ſe découvrir : mais il pouvoit d'autant mieux prévoir ce coup-là qu'il eſt unique, & il pouvoit le parer en jouant ſon *deux & as* antécédent, de deux des quatre dames de ſa neuviéme *fleche* ſur les deux *caſes de l'écolier* & du *coin :* nouvelle preuve qu'on ne doit rien négliger, & que le danger ſe trouve ſouvent où on le ſoupçonne le moins.

Si l'on objectoit que le Joueur auroit également perdu la partie par 3 & 3 — 3 & 2, ou 3 & 1, parce qu'il n'auroit point eu de trois à jouer, & que ſon adverſaire avoit dix points; ce ſeroit une raiſon de

plus qui eût dû l'empêcher de jouer précédemment son *deux & as* comme il l'a joué; parce qu'ayant déja cinq *combinaisons* contre lui, il ne devoit pas s'exposer à en avoir six. D'ailleurs, (en supposant que la partie ne fût pas la derniere du *tour*,) ces cinq *combinaisons* ne donnoient passagérement que deux ou quatre points à l'adversaire, suffisans à la vérité pour lui faire prendre le trou; mais elles ne mettoient pas le Joueur dans le cas de se découvrir; au lieu que par cette sixiéme *combinaison*, la dame de sa neuviéme *fleche* peut rester long-tems *decouverte*, & être exposée par conséquent à être souvent *battue*.

XXᵉ. OBSERVATION.

Sur les ressources qu'on doit chercher à tirer de son jeu, à la fin d'une partie, quand elle paroît décidée en faveur de l'adversaire, par la disposition du sien; & sur l'attention qu'on doit avoir particuliérement de se garantir des coups qui lui sont contraires.

L'un des Joueurs n'a que quatre *cases*

dans ſon *grand-jan*, la ſixiéme, la ſeptiéme, la dixiéme & le *coin*, avec une *dame ſurnuméraire* ſur la *caſe du diable ;* de façon qu'il lui reſte ſix dames dans ſa premiere *table*, dont trois au *talon*, & une ſur chacune des premiere, ſeconde & quatriéme *fleches*. L'autre Joueur, dont le jeu eſt beaucoup plus avancé, a ſon *plein*, à l'exception de la dixiéme *caſe ;* mais il a pour le faire, une dame ſur la quatriéme *fleche* de ſon *petit-jan*, & une *ſur-caſe* dans le *grand-jan* ſur chacune des ſixiéme, ſeptiéme, huitiéme & neuviéme *fleches*.

Le premier amène *ſix & as*. Il a dix trous & quatre points en *bredouille ;* & l'adverſaire a onze trous avec huit points. Le jeu de ce dernier, comme on voit, lui donne les plus grandes eſpérances, puiſque tout coup *ſimple* où il n'entrera point de *cinq*, lui achève le *tour*, & qu'il n'a de contraire que les *doublets*. Il n'eſt pas au pouvoir du premier de détruire les diſpoſitions heureuſes du jeu du ſecond : ce qu'il peut faire de mieux dans une cir-

conſtance ſi délicate, c'eſt de tirer de ſon propre jeu tout le parti dont il eſt ſuſceptible, comme on va l'expliquer.

La premiere idée qui ſe préſente, c'eſt de faire tout naturellement la *caſe* qu'il y a à faire ſur la huitiéme *fleche*, en y portant la dame de la ſeconde *fleche*, & la *ſurnuméraire* de la ſeptiéme; mais ne nous preſſons point, & ne perdons pas de vue que ſi l'adverſaire achève ſon *plein* par *6* & 4 — *6* & 3 — *6* & 2 — *6* & 1 — 4 & 3 — 4 & 2 — 4 & 1 — 3 & 2 — 3 & 1 — 2 & 1, faiſant vingt *combinaiſons* qui terminent la partie à ſon avantage: ſi c'eſt principalement ſur ces diſpoſitions qui lui ſont favorables, & qui ſe trouvent renfermées dans ſon propre jeu, que le Joueur n'a point de priſe; cet adverſaire, d'un autre côté, a tous les *cinq*, pris d'un ſeul dé, qui lui ſont contraires & qui l'empêchent de *remplir*. D'après cela, voyons à préſent ſi par cette premiere façon de jouer, le Joueur n'auroit pas augmenté les avantages de l'adverſaire, loin de chercher

à les contre-balancer par quelque endroit, ne pouvant pas les affoiblir. Et d'abord on apperçoit des *paſſages* dans le jeu du premier, par où ce même *cinq* (qui ne *remplit* pas,) fera gagner la partie au ſecond; ſavoir, *cinq & ſix* qui *bat* de la huitiéme *caſe* de celui-ci, la *dame découverte* ſur la quatriéme *fleche* de celui-là; *cinq & trois* qui *bat* du *coin* de l'adverſaire, cette même *dame découverte* ſur la quatriéme *fleche*; & *quines* qui *bat* encore la même dame par la neuviéme *caſe* de l'adverſaire. Voilà donc cinq nouvelles *combinaiſons* qui achèvent la partie dans le cas où ce dernier ne *rempliroit* pas. Reſte à ſavoir ſi le Joueur n'a pas quelqu'autre reſſource à lui oppoſer.

Pour cet effet, il faut qu'il renonce à l'occaſion qu'il a de faire une *caſe*, qu'il *abatte* le *ſix*, & qu'il pouſſe l'*as*, de la quatriéme *fleche* ſur la cinquiéme, dans ſon *coin-bourgeois*.

Il s'agit maintenant d'examiner cette ſeconde façon de jouer; & d'abord l'on

comprend aiſément que l'adverſaire ne perd rien de ſes eſpérances pour *remplir*, puiſqu'étant renfermées dans ſon propre jeu, comme on l'a dit, le Joueur ne ſauroit y donner atteinte; qu'ainſi en lui donnant pour *battre*, les nombres qu'il a pour *remplir*, tels que 4 & 3 — 6 & 3 — 6 & 4; c'eſt ne lui rien donner, puiſqu'il a ces nombres en lui-même, & qu'il ne lui faut que quatre points pour finir la partie : mais on peut remarquer,

1°. Que le *quines* qui *battoit*, de la neuviéme *caſe*, la *dame découverte* ſur la quatriéme *fleche*, ne peut plus la *battre*, puiſque cette dame ſe trouve actuellement ſur la cinquiéme *fleche*, dans le *coin-bourgeois;* & que ce *quines* au contraire, eſt maintenant contre l'adverfaire, & lui feroit perdre la partie, parce que le *paſſage* du *cinq* étant fermé, & par la ſeptiéme & par la dixiéme *caſe* du Joueur, il ne pourroit *battre* qu'*à-faux*, les *dames découvertes* des deuxiéme & cinquiéme *fleches.*

2°. Que le *ſix-cinq* qui *battoit*, de la

huitiéme *cafe*, la même *dame découverre* fur la quatriéme *fleche*, tombe maintenant fur une *fleche* vuide; & que ce coup-là, ci-devant pour l'adverfaire, eft préfentement contre lui, & lui feroit également perdre la partie, parce que le *paffage* du *cinq* & du *fix*, étant bouché par les quatre *cafes* du Joueur, l'adverfaire ne pourroit pareillement *battre* qu'*à-faux*, par ce *fix-cinq*, les *dames découvertes* fur la premiere & fur la cinquiéme *fleches*.

3°. Que le *cinq & trois* qui *battoit* également du *coin*, cette dame de la quatriéme *fleche*, porte de même fur une *fleche* vuide, & n'eft à préfent ni pour l'un ni pour l'autre.

4°. Que fi l'adverfaire a pour lui la double *combinaifon* du *cinq & quatre*, pour *battre* de fa neuviéme *cafe*, la dame du *coin-bourgeois*; & la *combinaifon* fimple du *fonnès*, pour *battre* de la même *cafe*, la dame de la feconde *fleche*; il a contre lui d'un autre côté, la double *combinaifon* du *fix-cinq*, & la *combinaifon* fimple du *quines*,

comme on vient de l'expliquer : qu'ainſi les chances étant égales à cet égard, on ne ſauroit diſconvenir que cette ſeconde façon de jouer ne ſoit préférable à la premiere.

5°. Qu'enfin ſi l'on conſidère la poſition reſpective des Joueurs, & qu'on faſſe attention aux points qu'ils ont chacun, ou à ceux qui leur reſtent à prendre de part & d'autre, on conviendra que s'il ſuffit à l'adverſaire de *battre* ou de *remplir* d'une façon, pour gagner la partie, il ne faut pas qu'il *batte-à-faux* moins de deux dames pour la lui faire perdre ; & que la derniere façon de jouer, rempliſſant à cet égard les vues du Joueur, par *quines* & par *ſix-cinq*, eſt par conſéquent la mieux combinée & la plus avantageuſe.

§. 6. *Tout ſe joue en rigueur au Trictrac.*

Quoique nous ayons parlé en plus d'un endroit de la rigueur avec laquelle on doit obſerver les règles du Trictrac, nous

croyons devoir insister ici d'une maniere plus particuliere sur cette rigoureuse pratique. Les Commençans qui jouent sans intérêt, ne s'attachent guère à relever certaines petites *écoles*, ou du moins se contentent de les faire appercevoir, sans les marquer à leur profit. On les voit la plupart du tems tâtonner, toucher sans scrupule plusieurs dames, pour en jouer une seule; & s'il leur arrive de faire une *fausse-case*, ils en reviennent sans façon, usant de la même indulgence pour celles de l'adversaire. Mais il peut résulter divers inconvéniens de ces sortes de négligences, & entr'autres,

1°. On contracte une mauvaise habitude, & quand il s'agit par la suite de jouer vis-à-vis d'un rigide observateur des règles, on est totalement déconcerté.

2°. L'indulgence pour les *écoles* & les *fausses-cases*, est cause qu'on s'applique moins à les éviter, & qu'on en devient moins habile Joueur.

3°. L'intérêt commun des deux Joueurs

demande qu'on ne pardonne rien au Trictrac, parce que deux ou quatre points qu'on aura négligé de prendre dans une occaſion, cauſent ſouvent la perte de la partie. C'eſt pourquoi il eſt bon de faire remarquer en paſſant, que quand un inférieur refuſe par politeſſe de profiter de certains avantages, la perſonne qualifiée qu'il a pour adverſaire, doit s'exécuter elle-même, ſur-tout ſi le jeu eſt intéreſſé.

4°. Négliger d'obſerver les règles, c'eſt en quelque façon avilir ſes propres amuſemens, & dégrader un jeu qui, par la multitude & la diverſité de ces mêmes règles, par les calculs & les *combinaiſons* qu'il exige, par l'attention & l'intelligence qu'il requiert, par les fineſſes & les difficultés dont il eſt ſuſceptible, a toujours été regardé comme le jeu des honnêtes gens. Une tolérance en exige une autre : ſi l'un des Joueurs fait une grace, il acquiert le droit d'en demander une à ſon tour, laquelle ſera peut-être dans un autre genre; & bientôt tout deviendra arbitrai-

re : on ne ſaura plus à quoi s'en tenir.

5°. Enfin ſi dans certaines cotteries, on peut quelquefois ſe relâcher de cette louable rigidité, on doit au moins ſe ſouvenir que la pratique oppoſée convient mieux, afin que dans l'occaſion, ceux qui obſervent les règles, ne ſoient pas taxés d'intérêt ou d'impoliteſſe, quand ils joueront dans toute la rigueur des règles.

Le mot de précaution *j'adoube*, ne doit communément être employé que pour ranger des dames qui débordent de leurs places, ou, quand on en ſoulève quelqu'une, pour s'aſſurer de la couleur d'une *fleche* qui ſe trouve maſquée : encore faut-il que ce mot ſoit prononcé avant que de rien toucher, ſans quoi on n'y a point d'égard. Les règles ſont établies pour contenir les gens de mauvaiſe foi, & les honnêtes gens doivent s'y conformer. Il faut donc s'accoutumer de bonne heure à ne porter la main ſur la dame qu'on veut jouer, que lorſqu'on eſt bien décidé ſur la place qu'on lui deſtine.

CHAPITRE VIII.

EXPLICATION PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE DES TERMES EN USAGE AU JEU DU TRICTRAC.

A

ABATTRE DU BOIS; c'eſt exprimer les points des dés, en *abattant* du *talon* ou des *piles*, deux dames à la fois, qui ſervent à faire le *petit-jan*, & par la ſuite, des *caſes* dans la *table* du *grand-jan.*

ADOUBER, j'adoube. Mot de précaution dont on ſe ſert pour avoir la libèrté de toucher ſes dames & de les arranger.

ALLER, S'EN-ALLER. Terme dont on ſe ſert, lorſqu'on a gagné un, ou pluſieurs trous de ſon dé, & que ſon jeu n'eſt pas ſi beau que celui de l'adverſaire : pour lors on *s'en-va*, on dit qu'on *s'en-va ;* c'eſt-à-dire, on lève les dames pour les remettre en *piles*, & on recommence.

S'EN-ALLER D'ACCORD, ſe dit quand, après avoir commencé un *retour*, les deux Joueurs conviennent enſemble de recommencer la partie, ſoit en gardant chacun de ſon côté, les points qu'il a, ſoit au premier trou que l'un des deux prendra.

AMBES-AS, *les deux as.* (Voyez *bezet.*)

AVANCER. On entend par *avancer ſon jeu*, jouer ſes dames dans la *table* de ſon *grand-jan*, pour prendre plutôt ſon *coin*, *battre* celui de l'adverſaire, & ſes *dames découvertes*, s'il s'arrête à faire ſon *petit-jan.*

AUGMENTATION D'ÉCOLE. (Voyez *école*, troiſiéme article.)

B

BANDES (percées de douze trous.) Ce ſont les bords percés du Trictrac vis-à-vis les *fleches.* Chaque Joueur y marque les trous qu'il gagne. Celui qui joue les dés, doit toujours les faire toucher la *bande* de l'adverſaire.

BANDES

BANDES, ſe diſent auſſi des bords du *tablier*, à droite & à gauche, qui ne ſont percées que de trois trous ſeulement chacune; dont deux pour contenir les *fichets* en commençant une partie, ou pour y mettre l'*étendart*, quand on joue la *grande-bredouille*; & celui du milieu pour les bobeches, quand on joue la nuit. Au *jan-de-retour* on compte cette *bande* pour une *fleche*.

BAS-JEU, *ou petit-jeu*, (Voyez *jeu*, troiſiéme article.)

BATTRE, ſe dit du *coin* de l'adverſaire, ou de ſes dames ſi elles ſont *découvertes*, & que les points des dés, aillent, des dames du Joueur, à ce *coin* vuide, ou à ces *dames découvertes*.

BATTRE-A-FAUX, ou par *jan-qui-ne-peut*, ſe dit quand l'un & l'autre point des dés du Joueur, répondent à deux *caſes* faites, ou à deux *fleches* garnies chacune de deux dames; & que les deux points réunis, vont à une autre *dame découverte*: & ce coup vaut autant à l'adverſaire, qu'il

eût valu au Joueur, s'il l'eût *battue* pour lui.

BATTRE-A-FAUX, *se faire battre-à-faux*, se dit encore pour se faire donner des points. Il est quelquefois à propos de découvrir ses dames, pour se faire *battre-à-faux*, ou pour se faire donner des points, comme il est prudent de les couvrir dans d'autres circonstances.

BEZET, *bezas*, ou *ambes-as*, se disent l'un ou l'autre, mais plus communément *bezet*, quand on amène deux *as*.

BREDOUILLE, *jetons de la bredouille*. Celui qui gagne des points en second, pour faire voir qu'il est en *bredouille*, les marque avec deux jetons qu'on nomme aussi *bredouilles*. (Voyez *jetons*, premier article.)

BREDOUILLE, *partie bredouille*. Quand l'un des Joueurs gagne douze points de suite, sans être interrompu par l'adversaire, il marque deux trous; ce qu'on appelle *partie double*, ou *partie bredouille*.

GRANDE-BREDOUILLE. On appelle

enfin *grande-bredouille*, une partie de douze trous gagnés de suite, sans que l'adversaire en ait pris un. La *grande-bredouille* ne se paye qu'autant qu'on en est convenu au commencement du jeu ; mais pour l'ordinaire celui qui fait douze trous de suite, gagne double enjeu ; c'est-à-dire, deux parties entieres.

C

CARMES. Quand les dés amenent deux *quatre*, on les nomme ainsi.

CASE. On nomme *case*, deux dames sur une même *fleche* ; & lorsqu'il n'y en a qu'une, c'est une *demi-case*, ou *dame découverte*, qui peut être *battue*.

CASE DU DIABLE, est la septiéme en comptant des *piles* ou du *talon*. On la nomme ainsi, parce que le *plein* se fait difficilement, quand il s'achève par cette *case*-là.

CASE DE L'ÉCOLIER, est la plus proche du *coin-de-repos*, & la dixiéme en comptant du *talon*. Les habiles Joueurs

tâchent, autant qu'ils le peuvent, de finir le *plein* par cette *caſe*-là.

CASES ALTERNES, ou *rateau*, ſe dit des *caſes* entre chacune deſquelles il y a une *fleche* vuide. Elles rendent le *plein* difficile, & mettent celui qui les a, en danger d'être ſouvent *battu.*

CASER, ou *faire des caſes*; c'eſt placer deux dames ſur la même *fleche.*

FAUSSE-CASE. Celui qui voulant faire une *caſe*, ſe trompe, & touche une autre dame que celle qui peut y ſervir, fait *fauſſe-caſe*, & eſt obligé de remettre cette dame à ſa place, ou l'adverſaire peut la lui faire jouer à ſa volonté.

SUR-CASE, ou *dame ſurnuméraire*, eſt une troiſiéme dame ſur une *caſe* déja faite.

COIN-BOURGEOIS, eſt la cinquiéme *caſe*, dans la *table* du *petit-jan*, près de la bande de ſéparation. Il eſt à propos d'y avoir une ou deux dames pour faciliter la priſe du *coin-de-repos*, quand on ne l'a pas.

COIN-DE-REPOS. Le *coin*, ou *coin-de-repos*, eſt la onziéme *caſe* en partant du *talon*. Il ne peut ſe prendre qu'en y mettant deux dames à la fois, & on ne peut le quitter, pour *paſſer au jan-de-retour*, qu'en les ôtant de même toutes deux enſemble. Ce *coin* ſe prend par *puiſſance*, lorſque l'adverſaire n'a pas le ſien; c'eſt-à-dire, par un point au-deſſous de ceux que chacun des dés a amenés; comme par *cinq & trois*, quand on a amené *ſix & quatre*; ou par *trois & as*, quand on a amené *quatre & deux*, &c. de façon que le coup de dés jette deux dames du Joueur dans le *coin* vuide de l'adverſaire, qu'il n'eſt pas permis de prendre; mais que le Joueur emprunte comme une *fleche* qui lui manque pour retourner dans le ſien. Quand on peut prendre ſon *coin* naturellement par *effet*, il n'eſt pas permis de le prendre par *puiſſance*. (Voyez *puiſſance*.)

COMBINAISON, s'entend du calcul des différens points des dés, pour

connoître les coups qui font pour ou contre foi, fe procurer l'avantage des premiers, en fe faifant *battre-à-faux*, & éviter les derniers en fe couvrant à propos.

CONSERVER, c'eft pouvoir jouer fon coup, fans dégarnir aucune des *cafes* qui forment le *plein*. *Conferver* s'applique à tous les *jans*. Chaque coup que l'on joue, & que l'on *conferve*, on gagne des points.

CONSERVER PAR IMPUISSANCE. On *conferve par impuiffance* au *plein* du *grand-jan*, quand on ne *rompt* point, faute de *paffage*, & qu'on ne peut jouer : on gagne des points comme fi on *conservoit* en jouant; mais l'adverfaire marque deux points pour chaque dame non jouée.

CONSERVER PAR PRIVILÉGE. Quand un Joueur a fon *plein* dans le *jan-de-retour*, & qu'il fait un coup qui pourroit être joué par fes *dames furnuméraires*, ou *tout-d'une* par celles qui lui reftent dans la troifiéme *table*, fi le *tablier* avoit une *fleche* de plus, il *conferve par privilége* : il prend

le bord du Trictrac pour une *fleche*, & y met sa dame ou ses *dames surnuméraires.* (Voyez *privilége*, deuxiéme article.)

CONSOLATION. On se sert de ce terme, comme au Jeu du *Piquet*, pour exprimer les deux jetons qu'un Joueur qui est marqué dans la partie du *Trictrac-à-écrire*, est obligé de donner en sus des trous qu'il perd, à celui qui le marque. Si l'on joue *à-tourner*, il donne une pareille *consolation* de deux jetons à chacun de ses adversaires : & si l'on joue la *grande-bredouille*, & qu'il ait été marqué *bredouille*, cette *consolation* est double ; c'est-à-dire, de quatre jetons au lieu de deux. (Voyez *jetons de consolation.*)

CONTRE-JAN, ou *jan-qui-ne-peut.* (Voyez *jans*, onziéme article.)

CORNETS. Il en faut deux pour jouer au Trictrac ; un pour chacun des deux Joueurs. On en donne le choix par politesse, ainsi que des dames. Ils doivent être assez larges dans le fond, pour que les dés puissent y tourner librement. Ils

doivent aussi avoir dans leur cavité, d'espace en espace, des lignes transversales assez profondes pour les faire tourner encore quand on les jette. Les *cornets* en général, sont de corne, d'où ils tirent leur nom; mais on en fait aussi de cuir, qui sont plus légers, moins sujets à se casser, & font moins de bruit que les autres.

D

DAME, DAMES. Les *dames* sont au Trictrac, ce qu'elles sont au Damier, ou ce que les échecs sont à l'Echiquier; les instrumens avec lesquels on joue. Elles sont assez connues pour n'avoir pas besoin d'explication. Il suffit d'observer que leur grandeur doit être proportionée à celle du Trictrac; de façon que six *dames*, à côté l'une de l'autre, fassent à peu près la largeur de l'une de ses *tables*. Chaque Joueur en a quinze, d'une couleur différente de celles de son adversaire, pour distinguer les deux jeux; lesquelles servent

de part & d'autre à exprimer les points amenés par les dés.

DAME AVENTURÉE, eſt celle qu'on avance toute ſeule, & qu'on ne prévoit pas pouvoir couvrir promptement.

DAME BATTUE-A-FAUX, s'exprime par le terme de *jan-qui-ne-peut.* (Voyez *battre-à-faux*, premier article.)

DAME COUVERTE, eſt une ſeconde dame miſe ſur une *fleche* où il n'y avoit qu'une *demi-caſe.*

DAME DÉCOUVERTE, eſt une *fleche* ſur laquelle il n'y a qu'une dame, qu'on appelle *demi-caſe.*

DAME NON JOUÉE, s'exprime encore par le terme de *jan-qui-ne-peut.* (Voyez *conſerver par impuiſſance.*)

DAME PASSÉE, s'entend de celle qui ne peut plus ſervir à faire le *plein*, parce qu'elle ſe trouve au-delà des *fleches* vuides. On ſe ſert auſſi de ce terme au *petit-jan*, & au *jan-de-retour*; & de même lorſqu'une dame peut *paſſer*, (quand il y a *paſſage libre*,) dans les *tables* de l'adverſaire.

DAME TOUCHÉE, DAME JOUÉE, eſt une règle de rigueur, établie pour celui qui touche une dame pour l'autre; laquelle *dame touchée* il eſt forcé de jouer à la *fleche* où elle va, quelque déſavantageuſe que lui ſoit cette place; à moins qu'avant de la toucher, il n'ait dit, *j'adoube*.

DÉBREDOUILLER, ôter la bredouille. On entend par ce terme, interrompre l'adverſaire dans les points qu'il a gagnés; & s'il les avoit marqués avec deux jetons, il faut en ôter un pour le *débredouiller*. Quand on eſt *débredouillé* de part & d'autre, celui qui gagne le premier douze points, ne marque qu'un trou; ce qu'on appelle *partie ſimple*. (Voyez *ôter la bredouille*.)

DEMI-CASE, eſt expliqué ci-devant aux termes de *caſe* & de *dame découverte*.

DÉS. C'eſt ainſi qu'on appelle les deux petits cubes d'os ou d'yvoire, qui, par les points marqués ſur chacune de leurs ſix faces, ſervent à déterminer les *fleches* où

l'on doit placer les dames. En joignant les points d'une surface à ceux qui sont dessous, leur somme sera toujours *sept.* Dans tous les points que peuvent amener les *dés*, on doit toujours nommer le plus haut le premier, & dire, par exemple, *six & cinq*, *quatre & trois*, & non pas *cinq & six*, ni *trois & quatre.* Quand les points des deux dés sont égaux, on les appelle *doublets* & jamais *rafle*, comme on n'appelle jamais l'*as* du nom *d'un.* On ne doit pas non plus réunir les deux nombres des *dés* pour exprimer le point qu'on a amené, & dire *neuf*, par exemple, au lieu de *cinq & quatre* ou de *six & trois.* Il faut prononcer distinctement le point de chaque *dé* en particulier, afin que chaque Joueur puisse connoître les événemens du coup. Quand on joue au Trictrac, les dés doivent toujours donner contre la *bande* de l'adversaire, pour éviter les abus.

DÉS, COUP-ET-DÉ. Lorsque toutes les dames sont en *piles* de part & d'autre, au commencement d'une partie, l'un des

Joueurs jette les dés, pour ſavoir qui aura la primauté ; & le même coup ſe joue par celui qui a le plus gros point de ſon côté. Si les *dés* de ce premier coup viennent par *doublet*, ou qu'ils ſoient également éloignés de la *bande*, chacun joue ce coup-là, puiſqu'il eſt autant pour l'un que pour l'autre : au lieu qu'autrefois chacun des Joueurs tiroit d'abord à qui auroit le dé, & le jettoit enſuite une ſeconde fois pour jouer ſon premier coup. Et s'il amenoit un *doublet*, en tirant au ſort pour la primauté, ou que les *dés* fuſſent douteux par rapport à leur diſtance de la *bande ;* on regardoit ces coups-là comme nuls, ou comme non avenus, & l'on recommençoit. En ſorte qu'on ne faiſoit qu'en pluſieurs tems, ce qu'on pouvoit faire en un ſeul tems.

DÉS COUVERTS. S'il arrive qu'un dé couvre l'autre, le coup eſt nul : il faut les jouer de nouveau.

DÉS HORS DU TABLIER. Les dés qui ſortent du *tablier* ſont nuls, ainſi que

ceux qui feroient fur la *bande ;* mais s'ils fe trouvent, l'un dans une *table* du Trictrac, & l'autre dans une autre, le coup eft bon.

DÉS INCLINÉS. Tout *dé* incliné qu'on ne peut pas couvrir d'un autre *dé*, rend le coup nul; mais quand celui-ci peut tenir fur celui-là, fans tomber, le coup eft bon.

DÉS ROMPUS. (Voyez *privilége*, troifiéme article, & *rompre les dés.*)

DÉS SUR LES DAMES. Quand les *dés* vont fur les dames, le coup eft bon, pourvu qu'ils foient bien fur leur cube. On cherche ordinairement un endroit vuide du Trictrac pour les jetter, afin qu'ils puiffent plus librement toucher la *bande.*

DÉS TOUCHÉS. Si l'un des Joueurs jette fes *dés* avant que l'adverfaire ait joué fes dames, & qu'ils donnent contre fa main, le coup eft bon : mais fi après avoir joué, l'adverfaire remettoit la main dans le Trictrac, & que les *dés* la touchaffent, le Joueur peut recommencer, s'il le juge

à propos, parce qu'on ne doit pas avoir la main dans le jeu, après le coup joué.

DONNER (*SE*), *manière de caser. Se donner* un point pour *remplir* ou pour *battre*, signifie placer tellement une dame qu'on en espere plus d'avantage que de toute autre façon. Les habiles Joueurs mettent leur principale attention à *se donner* les points les plus avantageux.

DOUBLET. On appelle *doublet*, deux dés dont les points sont semblables, comme *ternes*, *carmes*, &c.

DOUBLE-DOUBLET. On se sert de ce terme, quand les points des dés sont pareils, & qu'on *bat* ou *remplit* de deux façons; par l'un des dés séparément, & par les deux dés ensemble.

DOUBLE-DEUX; est quand les dés amènent deux *deux*.

E

ECOLE. On dit *faire une école*, *marquer une école*, ou *envoyer à l'école*, quand

l'un des Joueurs, oubliant de marquer les points qu'il gagne, l'adverſaire les marque pour lui : c'eſt ce qu'on appelle *envoyer à l'école.*

FAUSSE-ÉCOLE. Celui qui, croyant que l'adverſaire fait une *école*, marque les points de cette prétendue *école*, eſt envoyé lui-même à l'*école* de ce qu'il a marqué mal à propos : c'eſt ce qu'on appelle *fauſſe-école*, & non pas envoyer à l'*école de l'école.*

AUGMENTATION D'ÉCOLE, eſt une ſuite de l'*école* qu'un Joueur vient de faire, lorſqu'il démarque mal à propos les points que l'adverſaire a marqués, & qu'il ſe les approprie, croyant que l'adverſaire, en les marquant, a fait lui-même une *fauſſe-école* : mais on évite l'*augmentation d'école*, quand, avant que de toucher les jetons pour marquer ou pour démarquer, on a ſoin de demander à l'adverſaire la raiſon pour laquelle il a pris les derniers points, parce qu'il eſt obligé de la dire, ſi le Joueur la lui demande.

ECOLE DE L'ÉCOLE. On n'envoie point à l'*école de l'école ;* c'eſt-à-dire que ſi on fait une *école* en oubliant de marquer les points qu'on gagne, & que l'adverſaire ne s'en apperçoive pas, ou qu'il oublie de les marquer; on ne peut pas l'envoyer à *l'école*, parce qu'il n'y a pas envoyé.

ECOLE DE PRIVILÉGE, s'entend de celle que fait un Joueur qui *rompt* ſon *plein* au *jan-de-retour*, tandis qu'il peut le *conſerver* en vertu du *privilége* de compter la *bande* pour une *fleche.* (Voyez *privilége*, deuxiéme article.)

ECOLE DE TROU, ET ÉCOLE DE DOUZE POINTS. Il faut bien diſtinguer ces deux objets que la plupart des Joueurs confondent, & qui ſont pourtant très-différens ; puiſque le premier n'eſt à proprement parler, qu'une *faute ſans école* qui ne ſe marque pas ; & que l'autre eſt une véritable *école* que l'on marque, à moins que celui qui l'a faite ne *s'en-aille* après avoir pris le *trou*, parce qu'alors il

eſt

eſt cenſé renoncer au ſurplus de ſon jeu. (*Voyez les trois articles ſuivans.*)

ECOLE DE PARTIE OU DE TROU. *L'école de partie*, qui ne ſe marque pas, eſt la faute que l'on fait lorſqu'étant en *bredouille*, & pouvant marquer deux trous, on n'en marque qu'un; ou lorſque ſans *bredouille*, on en marque deux pour un, croyant avoir la *bredouille;* ou enfin lorſque pouvant prendre un *trou*, & que ſans le marquer, on touche ſes dames pour jouer ou pour *s'en-aller.* Ces fautes ne ſe marquent point, parce qu'*on ne fait pas école de trou.*

ECOLE DE DOUZE POINTS ET PLUS. Cette *école* ſe fait lorſqu'ayant, par exemple, dix points ſans *bredouille*, & en faiſant encore quatorze ou davantage d'un ſeul coup, on ne marque qu'un *trou* ſans *s'en-aller*, au lieu de trois qu'on pouvoit prendre : auquel cas l'adverſaire marque à ſon profit les douze points, ou davantage, que le Joueur a négligé de marquer; leſquels font deux trous, ou plus, parce que ne

marquant qu'en dernier, cet adverſaire doit avoir la *bredouille.*

Ecole sans école, ou *faute ſans école.* On fait faute, ſans doute, de ne pas profiter de tous ſes avantages; mais celui qui *s'en-va*, ayant de quoi marquer un *trou*, & ne le marque pas ; ou pouvant en prendre deux ou trois, & n'en marque qu'un, ne fait tort qu'à lui-même : c'eſt une *faute*, & non pas une *école* que l'adverſaire puiſſe marquer à ſon profit; parce qu'en *s'en-allant*, le Joueur eſt cenſé renoncer au ſurplus de ſon jeu, comme celui qui *s'en-va* après le *trou*, renonce aux points qu'il peut avoir de reſte.

Ecole de deux jetons. Cette *école* ſe fait quand un Joueur ayant déja des points qui ſont marqués avec un *jeton*, les oublie, & prend un autre *jeton* pour marquer de nouveaux points. Pour lors l'adverſaire efface les premiers, & les marque à ſon profit, en laiſſant au Joueur les derniers qu'il vient de prendre. Mais cette loi de rigueur n'eſt pas toujours ob-

ſervée, & l'on peut en effet la conteſter par de bonnes raiſons. (*Voyez à ce ſujet l'Obſervation ci-devant, pag.* 117 *&* 118.)

ECOLES FAITES A DESSEIN, EN PLUS ET EN MOINS. L'école par trop eſt lorſqu'on marque plus de points que le coup n'en donne & qu'on n'en doit marquer. Cette *école* ne ſe fait guère que par celui des Joueurs qui a le plus beau jeu, pour obliger l'adverſaire avec ſes huit ou dix points à la marquer; afin qu'en prenant le *trou* ſur le dé d'un autre, il ne puiſſe pas *s'en-aller.*

L'école par moins au contraire, ſe fait pour l'ordinaire par celui dont le jeu eſt très-avancé ou très-mauvais, en affectant de ne pas s'appercevoir des points qu'on lui donne & qui lui feroient marquer le *trou*, dans l'eſpérance qu'il a de l'achever de ſon propre dé & de pouvoir *s'en-aller.*

Mais quand on fait attention au jeu, & qu'on s'apperçoit de la ruſe de l'une ou de l'autre eſpèce, on remet les choſes dans l'état où elles doivent être; ſoit en dé-

marquant avant que de jouer, & ſans en profiter, les points marqués de *trop;* ſoit en forçant le Joueur à marquer ceux qu'il a marqués de *moins.*

ECOLE RÉTROACTIVE. Lorſqu'un Joueur *remplit* l'un de ſes *jans*, d'une ou de deux façons, & qu'après en avoir marqué les points, il touche d'autres dames que celles qui pouvoient faire le *plein;* leſquelles *dames touchées* il eſt obligé de jouer, par la ſeule raiſon qu'il les a touchées, il fait l'*école* qu'on appelle *rétroactive*, parce qu'on y efface après coup des points qui d'abord avoient été bien marqués.

(*Voyez au ſurplus le §. 5. du Chap. VI. ci-devant, dans lequel toutes les différentes eſpèces d'écoles ſont rapportées avec des exemples pour en faciliter l'intelligence, ou pour ſervir à leur éclairciſſement.*)

EFFET, ſe dit du *coin* qu'on ne peut pas prendre par *puiſſance*, quand on peut le prendre par *effet.*

ENFILADE, *être enfilé.* C'eſt ne pouvoir faire ſon *plein*, ou être obligé de

le *rompre*, découvrir ſes dames, & donner *paſſage* à l'adverſaire, au moyen duquel il *tient* plus long-tems, & marque des points pour ſon *plein*, pour les dames qu'il *bat*, & pour celles qu'on ne peut jouer.

ENVOYER A L'ÉCOLE, eſt expliqué ci-devant au mot *école*, premier article.

ETENDART. Quand on joue la *grande-bredouille*, celui qui l'a en dernier, ou qui eſt le dernier à prendre le premier trou, la marque près de lui, ſur la bande du Trictrac, à droite ou à gauche, à ſa bienſéance, par une marque particuliere qu'on appelloit autrefois *cravatte*, & qu'on nomme aujourd'hui *étendart*, parce qu'on a voulu lui en donner la forme. — C'eſt *ôter la bredouille* à ſon adverſaire, que d'arborer l'*étendart* lorſqu'on marque un trou, & que par-là on l'interrompt dans la ſuite de ceux qu'il a pris & de ceux qu'il pouvoit encore prendre. Et ſi cet adverſaire vient enſuite à marquer un autre trou dans la même partie, & qu'il interrompe à ſon tour le Joueur dans la ſuite des ſiens ; on abat

pour lors l'*étendart* : il n'y a plus de *grande-bredouille* ni pour l'un ni pour l'autre, & la partie n'eſt plus qu'une partie ordinaire. En ſorte que l'*étendart* eſt pour les trous, ce que ſont les jetons pour les points qu'on peut prendre. (Voyez *grande-bredouille.*)

ETENDRE SON JEU. C'eſt le diſpoſer de maniere à ſe ménager des dames à jouer, pour *remplir* de pluſieurs façons : & dans d'autres circonſtances, c'eſt s'avancer dans le *grand-jan*, y faire des *demi-caſes*, afin de prendre plutôt ſon *coin*, *battre* celui de l'adverſaire & ſes *dames découvertes*, ſur-tout quand il s'arrête à ſon *petit-jan.*

F

FAUSSE-CASE. (Voyez *caſe*, ſixiéme article.)

FAUSSE-ÉCOLE. (Voyez *école*, deuxiéme article.)

FAUTE SANS ÉCOLE. (Voyez *école*, neuviéme article.)

FAUX, A-FAUX. (Voyez *battre*, deuxiéme & troiſiéme articles.)

FICHETS. Chaque Joueur en a un pour marquer les trous qu'il gagne. Ils ſont faits ordinairement de pluſieurs brins de ſoie de la longueur du petit doigt, & ferrés par le milieu.

FLECHES. Il y en a vingt-quatre, ordinairement blanches & vertes. Chaque Joueur en a douze de ſon côté; & on ne compte point celle d'où l'on part pour jouer, ainſi que pour *battre*.

G

GRANDE-BREDOUILLE. (Voyez *bredouille*, troiſiéme article.)

GRAND-JAN. } Voyez *jans*, hui-
GRAND-PLEIN. } tiéme article.

H

HORS DU TABLIER, ou *hors du Trictrac*, veut dire hors du jeu; c'eſt pourquoi à meſure qu'on *lève* les dames au *jan-de-retour*, on les met dans l'autre *table* vuide, parce que ſur la *bande* elles ſeroient en danger de tomber.

I

JANS. On ſe ſert de ce terme pour nommer les *tables* & les diſtinguer ; mais on doit particuliérement l'entendre des *jans* ci-devant expliqués Chapitre II. & rappellés dans les huit articles ſuivans ; leſquels *jans* ſe font,

SAVOIR;

Le *JAN-DE-TROIS-COUPS*, autrement dit *jan-de-ſix-tables*, lorſqu'en trois coups, au commencement d'une partie, on peut mettre une dame ſur chacune des ſix premieres *fleches*.

Le *JAN-DE-DEUX-TABLES*, ou *des deux-coins*, lorſque n'ayant que deux dames *abattues*, on *bat les deux coins*, quand l'adverſaire n'a pas le ſien.

Le *CONTRE-JAN-DE-DEUX-TABLES*, lorſque n'ayant pareillement que deux dames *abattues* on *bat-à-faux les deux coins*, quand l'adverſaire a le ſien.

Le *JAN-DE-MÉSÉAS*, ou *les as-du-*

coin, lorſqu'ayant pris ſon *coïn*, ſans avoir d'autres dames *abattues*, on *bat le coin* vuide de l'adverſaire, en amenant un ou deux *as*.

Le *CONTRE-JAN-DE-MÉSÉAS*, lorſque les deux Joueurs ont chacun leur *coin*, & que le premier, ſans avoir d'autres dames *abattues*, amène pareillement un ou deux *as* par leſquels il *bat-à-faux le coin* de l'adverſaire, parce que ce *coin* ſe trouve garni.

Le *PETIT-JAN*, ou *PETIT-PLEIN*, lorſque les ſix *fleches* de la premiere *table* ſont garnies chacune de deux dames, qu'on appelle *caſes*.

Le *GRAND-JAN*, ou *GRAND-PLEIN*, lorſque les ſix *fleches* de la ſeconde *table* ſont pareillement garnies de deux dames chacune.

Le *JAN-DE-RETOUR*, ſe fait dans la quatriéme *table*; c'eſt-à-dire, dans la *table* du *petit-jan* de l'adverſaire, en garniſſant de même chaque *fleche* d'une *caſe*.

JAN-QUI-NE-PEUT, eſt expliqué ci-

devant à l'article des dames *battues-à-faux.* (Voyez *battre*, deuxiéme article.)

CONTRE-JAN, ou *jan-qui-ne-peut*, eſt la même choſe. Il y a *contre-jan-de-deux-tables*, & *contre-jan-de-méſéas* ci-devant expliqués, pag. 312 & 313.

Nota. On ſe ſervoit encore autrefois du terme de *jan*, pour déſigner certains coups, ou certaines façons de jouer qu'on exprime autrement, ou dont on ne parle plus. On ne les rapporte ici que pour mention, & pour en donner une idée.

JAN-DE-COURTES-CHAUSSES, ſe diſoit en badinant, d'un *jan* difficile à *remplir*, parce qu'on avoit commencé par faire les *caſes* les plus avancées, au riſque de *paſſer ſon jeu*, & de ne pouvoir plus faire ſon *plein*. On dit encore *brider ſon âne par la queue*, pour exprimer cette ſituation.

JAN-DE-RÉCOMPENSE, ſe diſoit des points que l'on gagnoit en *battant le coin* de l'adverſaire ou ſes *dames découvertes*. (Voyez *battre*, premier article.)

JAN-DE-RENCONTRE. On appelloit

de ce nom la reſſemblance des deux premiers coups de dés ; c'eſt-à-dire, lorſque le ſecond des Joueurs amenoit en commençant, le même point qu'avoit fait le premier. Autrefois on marquoit le *jan-de-rencontre ;* mais on ne le marque plus, par la raiſon, ſans doute, que donnant au ſecond Joueur un avantage qu'il auroit été plus naturel de donner au premier, il ôtoit entr'eux l'égalité du jeu. Il valoit quatre points par *ſimple*, & ſix par *doublet.*

JETONS, bredouilles. Les *jetons* ſervent à marquer les *points* qu'on gagne, comme les *fichets* ſervent à marquer les trous. Il faut trois *jetons* pour jouer au Trictrac. Quand les Joueurs n'ont chacun qu'un *jeton* ſur jeu, c'eſt une marque qu'il n'y a point de *bredouille :* mais quand il n'y a qu'un *jeton* ſur jeu, ou qu'il y en a trois, c'eſt une preuve que l'un des deux Joueurs eſt en *bredouille.* (Voyez *bredouille*, premier article.)

JETONS, école de deux jetons. (Voyez *école*, dixiéme article.)

JETONS DE CONSOLATION. Quand on joue au *Trictrac-à-écrire* ou *à-tourner*, chaque Joueur prend un certain nombre de *fiches* & de *jetons*, pour servir aux divers payemens à faire dans le courant de la partie ; & il est d'usage que celui qui perd, ou qui est marqué, paye à chacun de ses adversaires deux *jetons de consolation* en sus du nombre de trous dont il est marqué : laquelle *consolation* lui est payée de même, par celui qui est marqué, soit que ce soit lui Joueur qui le marque, ou un autre Joueur de la même partie. Si on joue la *grande-bredouille*, & qu'on soit marqué *bredouille*, chacun de ces payemens est double, & la *consolation* est pour lors de quatre *jetons* au lieu de deux. (Voyez les termes de *consolation*, & de *Trictrac-à-écrire.*)

JETONS DE LA QUEUE, ou *jetons des marqués*. Outre les *jetons de consolation* que le Joueur qui est marqué, est obligé de donner à son adversaire dans la partie du *Trictrac-à-ecrire*, & à chacun de ses

adverſaires dans celle du *Trictrac-à-tourner*, ſuivant l'article précédent, il doit encore en mettre un à la *queue ;* ou deux, ſi l'on eſt convenu d'en mettre deux : leſquels *jetons* ſervent également à marquer ou à indiquer le nombre des coups faits, & le nombre de ceux qui reſtent à faire pour finir la partie ; afin de n'en pas faire plus ou moins qu'il ne faut : & celui des Joueurs qui ſe trouve avoir le plus de fiches & de jetons à la fin de la partie, gagne encore avec ces *jetons de la queue*, la *queue* particuliere qu'on a pu jouer d'ailleurs en argent, relativement à celle des *jetons*. — Dans la *partie à-tourner* où chacun des Joueurs joue pour ſoi contre les autres, on met communément ces *jetons de la queue* tous enſemble, pêle-mêle ſans diſtinction, parce qu'on ne joue pas les *marqués :* mais dans la *partie-à-écrire* où l'on joue ordinairement les *paris*, parce qu'il eſt cenſé qu'on n'eſt que deux, ſoit que les Joueurs jouent ſeuls l'un contre l'autre, ſoit qu'étant trois, l'un d'eux faſſe

la chouette aux deux autres, ſoit enfin qu'on ſe mette deux contre deux ; on diſtingue les *marqués* des deux parts, en mettant chacun de ſon côté les *jetons* qu'il doit mettre *à la queue* toutes les fois qu'il eſt marqué, afin qu'on puiſſe voir, pour les *paris* comme pour les *queues*, combien l'un a de *marqués* de plus que l'autre à la fin de la partie, & ce qu'il perd en conſéquence. (Voyez ci-après les termes de *marqués*, en quatre articles ; *paris* ; *queues*, en quatre autres articles ; & *Trictrac-à-écrire* ou *à-tourner*.)

JEU ORDINAIRE, s'entend de celui où chaque Joueur ne ſe ſert que de la moitié du droit qu'il a de faire le tour du *tablier*. (Voyez ci-après *marche du Trictrac*.)

JEU DE RETOUR, eſt celui par lequel le Joueur achève le tour des *tables*. On ne peut *paſſer au retour* ; c'eſt-à-dire, entrer dans le jeu de l'adverſaire, que lorſque celui-ci ne pouvant plus faire ſon *plein*, ou le *conſerver*, a été forcé d'y donner *paſſage*. (Voyez *paſſer au retour*.)

PETIT-JEU, ou *bas-jeu.* On ſe ſert de ces termes quand les dés amènent de petits nombres, comme *bezet*, *deux & as*, *trois & as*, &c.

IMPUISSANCE, *conſerver par impuiſſance*, eſt expliqué ci-devant au terme de *conſerver*, deuxiéme article.

JOUER SON COUP, c'eſt exprimer les points qu'on vient de faire, en poſant une ou deux dames ſur les *fleches* correſpondantes à ces mêmes points.

L

LAMES, ou *fleches*, ſont la même choſe. (Voyez *fleches.*)

LEVER, *lever les dames*; c'eſt la même choſe que *s'en-aller.* Au *jan-de-retour*, quand toutes les dames ſont *paſſées* dans la *table* de ce *jan*, on *lève* celles qui ne peuvent s'y jouer.

LOIX. On dit les *loix du coin*; les *loix du plein*; les *loix du retour*; les *loix de la ſortie*, &c. Et ces *loix* dont on ne

doit point s'écarter, font rapportées ci-devant aux Règles du Trictrac, Chap. VI. §. 1. 2. 3. & 4. — La *loi* de jouer tout ce que le dé amène, (quand la chofe eft poffible,) eft au-deffus de toutes les autres. Une autre *loi* ou règle fondamentale, eft qu'on ne peut perdre par une *école*, de quelque nature qu'elle foit, que ce qu'on auroit gagné, fi on ne l'eut point faite : mais de la perte au gain, c'eft le double de différence entre les Joueurs.

M

MAITRE DU JEU. Etre *maître du jeu*, ou fe rendre *maître du jeu*, c'eft fe conferver le droit de *s'en-aller*, ou de *tenir*, felon le parti qu'on juge le plus convenable, en fe couvrant pour éviter d'être *battu-à-faux*. Ainfi ayant fon *plein* dans le *grand-jan* avec huit points, c'eft le jeu de fe couvrir, fi l'on peut, dans le *petit-jan*, pour n'être pas *battu-à-faux*, & pour pouvoir *tenir* le coup fuivant, prendre le

trou

trou & *s'en-aller*, quand on a d'ailleurs un jeu fort avancé, par comparaiſon à celui de l'adverſaire.

MARCHE DU TRICTRAC, s'entend du droit que chaque Joueur a de faire le tour des *tables*, en commençant à ſon *talon*, & finiſſant à celui de l'adverſaire.

MARGOT-LA-FENDUE; c'eſt faire un coup de dés qui porteroit une dame, ſi on jouoit *tout-d'une*, dans le *petit-jan* de l'adverſaire, ſur une *fleche* vuide entre deux *dames découvertes*, ſans *battre* ni l'une ni l'autre. Autrefois celui qui faiſoit ce coup, perdoit deux points par *ſimple*, & quatre par *doublet*; mais aujourd'hui *margot-la-fendue* ne ſe marque plus, & ce coup n'eſt regardé que comme un coup ordinaire.

MARQUER les points & les trous. On *marque* les points avec les *jetons*, & les trous avec les *fichets*, en commençant du côté des *piles*. La façon de *marquer* les points eſt expliquée ci-devant au Chap. I.

MARQUÉS, queue des jetons. Les *marqués* ne ſont autre choſe que les jetons

qu'on met à la *queue* dans la partie du *Trictrac-à-écrire*, ou du *Trictrac-à-tourner*, toutes les fois qu'on a fini un des douze, ou des vingt-quatre coups qui font la partie ; & cela pour *marquer* le jeu, & pour ne pas faire plus de coups qu'il ne faut. Si la partie eſt de ſix *rois*, aller & venir, faiſant douze coups, ces *marqués* au total ſont de douze jetons. Si cette partie eſt de douze *rois*, les *marqués* ſont de vingt-quatre jetons : & ſi l'on eſt convenu de mettre deux jetons à la *queue* par chaque *marqué*, le nombre alors de ces jetons eſt double, & augmente d'autant le bénéfice de celui qui gagne la *queue*. (Voyez *jetons de la queue*.)

MARQUÉS (les) ou *paris*. Dans la partie du *Trictrac-à-écrire*, on joue aſſez communément les *marqués*, autrement dits les *paris*, qui conſiſtent à payer par celui qui eſt *marqué* le plus grand nombre de fois dans la partie, d'abord deux fiches ou vingt jetons de conſolation, d'une part, pour la perte qu'il fait deſdits *paris*, &

quatre jetons d'autre part, pour chaque *marqué* qu'il a de plus que ſon adverſaire; c'eſt-à-dire que s'il a un *marqué* de plus que ce qu'il en faut pour rendre les *paris* égaux à la fin de la partie, l'adverſaire doit par conſéquent en avoir un de moins, ce qui en fait deux de différence; car le nombre des *paris* ne ſauroit être impair: en ſorte que pour un *marqué* qu'il aura au-delà du complet, il perdra vingt-huit jetons; pour deux, trente-ſix; pour trois, quarante-quatre, & toujours huit jetons de plus pour chacun des *marqués* ſuivans. Toutes leſquelles fiches & jetons provenant des *paris*, jointes aux autres fiches & jetons provenant du fond du jeu, ſe payent enſuite par le perdant, ou par les perdans, au prix qu'on a dû régler pour chaque fiche, en commençant la partie.

MARQUÉS, paris en argent. Pour rendre la partie plus intéreſſante, outre les *paris* ordinaires en fiches & jetons dont il eſt fait mention dans l'article précédent, on fait encore, ſi l'on veut, d'autres *paris*

en argent, à raiſon de tant par chaque *marqué ;* & ces *paris* ſe payent également à la fin de la partie, en ſus de toutes les fiches & jetons qu'il peut y avoir de perte d'ailleurs. Mais il arrive quelquefois, & même aſſez ſouvent, qu'on perd d'un côté & qu'on gagne de l'autre; c'eſt-à-dire qu'un Joueur peut gagner des *paris*, & perdre du fond du jeu, ou perdre des *paris* tandis que l'adverſaire perdra du fond du jeu : & dans ces cas-là, la perte étant mitigée (par la compenſation des *queues*, & par celle des fiches perdues d'un côté & gagnées de l'autre,) ne ſauroit être de grande conſéquence, relativement à ce qu'elle auroit pu l'être.

MARQUÉS, queue des marqués. On parie encore, ſi l'on veut, pour la *queue des marqués*, comme pour la *queue des jetons ;* & ces *paris* qui ſont indépendans du fond du jeu, & qui peuvent même ſe faire par des perſonnes étrangeres au jeu, ſe font pour l'ordinaire en argent, & tournent pareillement au profit de celui qui

a le moins de *marqués* de ſon côté, ou de ceux qui ont parié pour lui. (Voyez *queue*, troiſiéme & quatriéme articles.)

METTRE DEDANS, mettre une dame dedans, ſe dit lorſqu'il ne reſte plus qu'une *caſe* à faire dans l'un ou l'autre des *jans* ou *pleins*, & qu'on met une dame ſeule ſur la *fleche* vuide pour avoir une occaſion prochaine de *remplir* d'une ou de pluſieurs façons. *Mettre dedans* s'entend particuliérement de la dame qu'on expoſe en *demi-caſe* dans le *grand-jan* ſur la *fleche* qui reſte à garnir pour faire le *plein*; & comme les deux jeux ſe garniſſent à peu près dans le même tems, cette dame (pour l'ordinaire) court grand riſque d'être *battue* : c'eſt pourquoi on doit bien examiner les jeux, & ſur-tout les points qu'on a de part & d'autre, pour voir s'il convient de *mettre dedans*, ſoit en vue d'embellir ſon jeu, dans le cas où l'adverſaire n'en pourroit pas prendre aſſez pour marquer le trou, ſoit pour le forcer à *s'en-aller*, ſi on a lieu de craindre une *enfilade*.

MONTRER, SE MONTRER, se découvrir, découvrir une dame. C'eſt faire des *demi-caſes*, expoſer des dames ſeules ſur les *fleches* à être *battues*, ou les placer de façon qu'elles puiſſent auſſi être *battues-à-faux*. (Voyez *dame découverte.*)

N

NOMBRES QUARRÉS. Lorſque le jeu de l'un des Joueurs eſt tellement diſpoſé, qu'il ne peut faire une *caſe* que par des nombres pairs ; ou lorſque ſes dames ſont tellement placées, par rapport au *plein* qu'il veut faire, qu'il faut néceſſairement amener des nombres pairs pour *remplir ;* on donne le nom de *nombres quarrés* aux points qu'il faudroit amener, dans l'un ou l'autre cas, ſoit pour *caſer* ou pour *remplir*. On appelle auſſi de ce nom, les *nombres pairs* qu'on amène, quand on n'auroit beſoin que de *nombres impairs :* ſituation qu'on doit éviter, parce qu'elle rend le *plein* difficile. Les nombres qui ſe

ſuivent ſont préférables à tous égards, par la raiſon qu'y ayant à peu près autant de nombres impairs que de nombres pairs, dans les onze points différens que peuvent amener les dés, il faut avoir des uns & des autres à jouer, pour avoir beau jeu.

O

OTER LA BREDOUILLE, ou *débredouiller*, eſt la même choſe, ſoit qu'il s'agiſſe des *jetons* qui marquent les points en *bredouille*, ou de l'*étendart* qui marque les trous en *grande-bredouille*. (Voyez ci-devant les termes *débredouiller*, *étendart*, & *jetons* premier article.)

OUTREPASSER. Il eſt permis à un Joueur de *paſſer* ſes dames dans le *petit-jan* de l'adverſaire, lorſque celui-ci ne peut plus y faire ſon *plein*, & que le *paſſage* que le Joueur emprunte pour *repoſer*, eſt vuide : c'eſt ce qu'on appelle *outrepaſſer*; & c'eſt ce qui arrive lorſque le Joueur a fait ſon *petit-jan* & que, pour le *con*-

ſerver, il eſt obligé de porter une dame dans celui de l'adverſaire ; ou lorſqu'il eſt forcé de *rompre* ſon *grand-jan*, pour jouer *tout-d'une* dans la quatriéme *table*, ne pouvant pas jouer ſon coup autrement.

P

PARIS, les *paris*, *jouer les paris* dans la partie du *Trictrac-à-écrire*, qui ſont ; 1°. les *paris* ordinaires de deux fiches de *queue* ou de *conſolation*, & de quatre jetons par chaque *marqué* que l'un des Joueurs a de plus que l'autre ; 2°. les *paris* qu'on fait *en argent*, ſi on le juge à propos, pour chacun deſdits *marqués* ; 3°. & enfin la *queue en argent des paris* ou des *marqués* ; ſont expliqués ci-devant aux différentes acceptions du mot *marqués*, deuxiéme, troiſiéme, & quatriéme articles.

PARTIE. Ce terme a auſſi différentes ſignifications. *Jouer une partie*, *faire une partie*, s'entendent pour l'ordinaire du *tour du Trictrac*, ou des douze trous qu'il faut

avoir pour gagner la *partie*. Quand ces douze trous n'ont pas été pris de ſuite, ce n'eſt qu'une *partie ordinaire*, ou *partie ſimple* : & quand on les prend de ſuite, ſans interruption, c'eſt une *partie bredouille* ou *partie double*, parce qu'elle ſe paye double, ſi l'on en eſt convenu d'avance. (Voyez les termes de *bredouille*, deuxiéme & troiſiéme articles; *étendart*; & *tour du Trictrac.*) — *Partie* s'entend auſſi des douze points qui ſervent, quand on les gagne, à marquer un ou deux trous, ainſi qu'il eſt expliqué dans les deux articles ſuivans.

PARTIE BREDOUILLE; partie une & deux ſans bouger; partie une & deux, ſe diſent quand on gagne douze points de ſuite, ſans être interrompu par l'adverſaire, & qu'on marque deux trous. Si on les gagne d'un ſeul coup, & qu'on ait déja des points marqués en *bredouille*, c'eſt *partie une & deux ſans bouger*; c'eſt-à-dire, que celui qui gagne les deux trous, ne dérange point ſon jeton, s'il ne juge pas à

propos de *s'en-aller ;* mais il ôte celui de l'adverſaire dont il efface les points.

PARTIE SIMPLE; partie ſimple ſans bouger, s'entendent de même qu'il eſt expliqué à l'article précédent, avec cette différence qu'on ne marque qu'un trou, au lieu de deux.

PARTIE-A-ÉCRIRE, &

PARTIE-A-TOURNER, ſont expliqués ci-après au terme de *Trictrac-à-écrire.*

PASSAGE. On entend par ce terme une *fleche* vuide dans le jeu de l'adverſaire, par laquelle le Joueur peut *paſſer* une dame au *retour*; ou bien, c'eſt une *fleche* où l'adverſaire n'a qu'une dame, ſur laquelle le Joueur ſe *repoſe* par l'un de ſes dés, pour *battre* plus loin une autre *dame découverte*, en aſſemblant les nombres des deux dés. Dans le premier cas, le *paſſage* eſt libre, & le Joueur peut en profiter pour porter une dame dans le *petit-jan* de l'adverſaire, pourvu que la *fleche* où va cette dame ſoit vuide, & que l'adver-

ſaire ne ſoit plus en état de faire ſon *petit-plein* : & dans le ſecond cas, le Joueur peut *battre* ; mais il ne peut point *paſſer* de dames, quand même la *fleche* où vont ſes deux dés réunis, ſeroit vuide.

PASSAGE OUVERT, *paſſage libre* : c'eſt donc une *fleche* totalement vuide, ſur laquelle on emprunte *paſſage* pour jouer une dame plus loin.

PASSAGE FERMÉ, eſt une *fleche* où il y a deux dames qui empêchent que le Joueur ne puiſſe en *paſſer* une des ſiennes dans la *table* du *petit-jan* de l'adverſaire. On ne *bat* jamais *à-faux* que par un *paſſage fermé*.

PASSER SON JEU, eſt quand on eſt obligé de porter ſes dames au-delà des *fleches* vuides, & de jouer ſans eſpoir de pouvoir *remplir*.

PASSER AU RETOUR ; c'eſt entrer dans le jeu de l'adverſaire quand il y a *paſſage*.

PASSER LE PONT. On eſt dans l'uſage en certains pays de faire payer un

enjeu & demi à celui qui ne *paſſe pas le pont ;* c'eſt-à-dire, qui ne prend pas au moins ſept trous, avant que l'autre ait achevé le *tour ;* mais le *paſſage du pont*, ainſi que la *grande-bredouille*, dépendent abſolument de la convention des Joueurs au commencement du jeu.

PETIT-JAN, petit-plein. (Voyez *jans*, ſeptiéme article.)

PETIT-JEU, bas-jeu. (Voyez *jeu*, troiſiéme article.)

PILES ou *talon.* On nomme *piles* ou *talon*, la premiere *fleche*, où l'on range les dames en commençant. Quoique ce *talon* ne ſoit pas compté pour une *fleche*, puiſque la premiere eſt celle où ſe met l'*as ;* il doit cependant être garni au moins de deux dames pour le *petit-plein*.

PILE DE MISERE, pile de malheur. C'eſt quand les quinze dames d'un Joueur ſont toutes raſſemblées, par l'événement du jeu, dans ſon *coin-de-repos*, pour n'avoir pu *paſſer au retour* faute de *paſſage*. Elle arrive rarement. On étoit autrefois dans

l'uſage, quand on faiſoit cette *pile*, de marquer quatre points par *ſimple* & ſix par *doublet*, & les mêmes points pour autant de coups qu'on jouoit & qu'on la *conſervoit*; mais n'ayant pas été du goût de nombre de Joueurs, on a aboli cet uſage : la *pile de miſere* du moins, ainſi que ſa *conſervation*, ne ſe marquent plus à Paris, quoique ce ſoit cependant l'unique reſſource qui reſte à celui qui eſt *enfilé*, pour l'empêcher de perdre, (comme cela arrive ſouvent,) le *tour* entier dans une ſeule *enfilade*.

PLEIN, veut dire deux dames ſur chacune des ſix *fleches* d'une *table*. Il s'applique également au *petit-jan*, au *grand-jan*, & au *jan-de-retour*.

PLOQUER LES DÉS, *filer les dés*; c'eſt tourner l'ouverture du cornet plutôt vers le fond, que vers la *bande* de l'adverſaire, ſoit pour jetter les dés mollement, ſoit pour les jetter bruſquement l'un ſur l'autre, afin que celui de deſſus empêche l'autre de tourner; ce qui n'eſt ni permis ni honnête.

POINTS, *points amenés*, se disent au singulier, de chacun des onze nombres produits par les dés, depuis *deux* ou *bezet*, qui est le plus petit, jusqu'à *douze* ou *sonnès*, qui est le plus grand.

POINTS DÉFAILLANS (*pour la sortie.*) Quand, au *jan-de-retour*, on est d'accord de *lever* toutes les dames qui portent sur la *bande*, (usage qui semble prévaloir & devenir général,) les *points défaillans* sont ceux dont le nombre est moindre que celui des *fleches* qui se trouvent entre le bord du Trictrac & la dame la plus prochaine. Celui qui fait deux *points défaillans*, ne peut point *lever* de dames : il doit jouer son coup à la maniere ordinaire ; mais deux *points défaillans*, ajoutés ensemble, peuvent former un *point sortant* qui jette une seule dame précisément sur le bord du *tablier*. (Voyez ci-après *point sortant.*)

POINTS EXCÉDANS. Le *point excédant* est celui qui ne pouvant pas être joué dans la *table* du *jan-de-retour*, porte

une dame ou deux *hors du Trictrac*, parce que le nombre amené par chaque dé, eſt plus fort que le nombre des *fleches* qui ſe trouvent entre les dames les plus reculées, & le bord du *tablier*. Le droit des *points excédans*, eſt de pouvoir *ſortir* telle dame qu'on veut, par la raiſon que qui peut le plus, peut le moins. Ainſi, par un *point excédant*, on peut toujours *lever* une dame, au lieu que par un *point défaillant*, on eſt obligé de la jouer.

POINTS SORTANS. On doit entendre par le terme de *point ſortant*, celui qui correſpond à une *flecke* garnie, d'où l'on arrive préciſément ſur le bord du *tablier*. Le *point ſortant* eſt à peu près la même choſe que le *point excédant*, puiſque par l'un & par l'autre, on peut également *lever* une dame ou deux, mais jamais davantage du même coup, quelque nombreux que puiſſent être les dés. La ſeule différence qu'il y ait entr'eux, c'eſt que par le premier, il ſuffit d'arriver juſte ſur la *bande*; au lieu que par le *point excé-*

dant, on pourroit aller au-delà, en partant de la même dame. Par l'un on peut *lever* la dame la plus proche du bord, pourvu qu'elle puisse y atteindre; & par l'autre, la plus éloignée.

POINTS, *points gagnés*. Les points qu'on gagne se marquent avec les jetons, ainsi qu'il est expliqué au Chapitre I. Il en faut douze pour un trou; & quand ces points sont en *bredouille*, les douze valent deux trous : mais on ne peut pas marquer un trou, quand on n'a que six *points en bredouille*, parce que le trou, ou la partie, est de douze points, & que jusques-là on peut être *débredouillé*, & même la perdre.

POULE, *faire une poule*, *courir la poule*. C'est un jeu particulier du Trictrac, une espèce de guerre, inventée pour amuser plusieurs personnes à la fois. Lorsque quatre ou cinq Joueurs sont ensemble, & qu'ils n'ont qu'un Trictrac, ils font une *poule*, afin que chacun soit occupé. On tire au sort pour le rang : chacun

chacun met au jeu ce qu'on eſt convenu d'y mettre ; & celui qui peut gagner une partie, (laquelle pour l'ordinaire, eſt de ſix trous,) contre chacun des autres Joueurs, tire la *poule*. Mais après avoir gagné quelques parties, s'il vient à en perdre une, il eſt obligé de ſe retirer juſqu'à ce que ſon tour revienne ; & pour lors ceux qui n'ont pas encore joué ſe préſentent ſucceſſivement au combat contre le dernier vainqueur : après quoi les premiers vaincus reviennent ſur les rangs. Le premier de tous met un ſecond enjeu, & joue ſa partie. S'il la gagne, il en recommence une autre contre le ſecond, qui rapporte auſſi à la maſſe une nouvelle miſe, & enſuite contre le troiſiéme, & contre le quatriéme s'il continue à être victorieux ; ſinon il céde la place à celui qui doit lui ſuccéder, lequel ſe retire de même s'il eſt vaincu, pour être remplacé par un autre : en ſorte que chacun rentre & joue à ſon tour, en fourniſſant à chaque rentrée un nouvel enjeu pour groſſir la *poule ;* juſqu'à

ce qu'enfin un des Concurrens, plus heureux ou plus habile, l'emporte après avoir vaincu tous ses Rivaux de suite, les uns après les autres.

Comme chaque Joueur remet au jeu de nouveaux fonds toutes les fois qu'il rentre en partie, la *poule* se trouve d'autant mieux nourrie qu'elle est plus long-tems disputée. Mais il y a une autre façon de *courir la poule*, qui est toute différente : c'est de la plumer au lieu de l'engraisser ; & cette façon qui borne également la mise de fonds, & la durée du jeu, mettant en quelque maniere plus d'égalité dans le sort des Joueurs, n'en est peut-être que plus agréable.

Pour cet effet, après avoir tiré les rangs comme à la premiere *poule*, chacun met au jeu dès le commencement, par exemple, six, douze, ou vingt-quatre livres, plus ou moins selon la convention : laquelle mise multipliée par le nombre des Joueurs, fait un fonds sur lequel chacun d'eux prend ce qu'il gagne, à mesure qu'il *marque* l'un

de ſes adverſaires ; & cela ſur le pied de ſix, douze, ou vingt-quatre ſols le trou, ſelon le prix auquel on l'aura fixé, qui, pour l'ordinaire, eſt le vingtiéme ou le ſol pour livre de la miſe. La partie n'eſt pareillement que de ſix trous : on ne peut pas en avoir moins pour *marquer ;* mais on peut en prendre douze, vingt, trente, ſelon la diſpoſition des jeux, & pouſſer la fortune auſſi loin qu'elle peut aller. On peut auſſi jouer, ſi l'on veut, la *grande-bredouille ;* mais il faut en convenir d'avance : de façon qu'en peu de tems on peut rentrer dans ſes fonds, & avec un peu de bonheur, entamer ceux d'autrui.

Si l'un des Joueurs *s'en-va* avec dix trous, & que l'adverſaire n'en ait que quatre, ce ſont ſix trous que le premier gagne. Si ces dix trous ſont en *bredouille*, il en gagne ſeize, ou la valeur de ſeize, parce que ces dix trous en *bredouille*, en repréſentent vingt ; ſur leſquels déduiſant les quatre de l'adverſaire, reſte ſeize à prendre ſur la maſſe ou ſur la miſe générale ;

& ainsi des autres. — Celui qui *a marque* le premier, se retire jusqu'à ce que son tour revienne : il cède sa place au troisiéme qui joue avec le perdant, lequel se retire à son tour, soit qu'il ait *marqué*, ou qu'il ait été *marqué*, pour être remplacé par le quatriéme, ou par le premier si l'on n'est que trois : tellement que chacun à tour de rôle, joue contre deux Joueurs différens, jusqu'à ce qu'enfin les fonds soient absorbés & la *poule* finie.

On peut considérer ces deux façons de *courir la poule*, comme deux loteries différentes. Dans la premiere, la mise est petite d'abord; mais elle peut être souvent renouvellée, & ne peut conséquemment aller qu'en augmentant. Dans la seconde au contraire, la mise est plus forte; mais comme on en retire toujours une partie quand on *marque*, & qu'on n'a rien à remettre quand on est *marqué*, elle ne peut aller qu'en diminuant. L'une n'est composée que d'un seul lot; & quoique ce lot grossisse à chaque tirage, il n'y a ja-

mais qu'un des Actionnaires qui puisse l'avoir. L'autre, au contraire, est composée d'une quantité indéterminée de petits lots; mais chaque Intéressé peut en gagner plusieurs à proportion de l'avantage qu'il a sur ses adversaires : de maniere que chacun retirant à peu près sa mise, le gain ou la perte ne sauroient être bien considérables.

Dans la premiere façon de *courir la poule*, l'avantage est d'être dernier en rang, parce qu'on est moins exposé à rentrer & à faire de nouveaux fonds. Par exemple : si l'on est cinq à *courir la poule*, & que le quatriéme Joueur, après avoir battu le troisiéme & le cinquiéme, gagne encore les parties contre le premier & contre le second, qui reviennent pour-lors lui disputer la victoire, il est clair qu'il doit emporter la *poule*, puisqu'il a vaincu tous ses Rivaux de suite les uns après les autres; mais il est évident aussi que le cinquiéme n'aura mis qu'un enjeu, parce qu'il n'aura joué qu'une fois, tandis que le premier

& le second, qui sont rentrés en lice, en auront mis deux chacun, attendu qu'à chaque rentrée, ils ont dû fournir un nouvel enjeu.

Dans l'autre façon de *courir la poule*, l'avantage au contraire est d'être premier en rang, parce que s'il reste encore quelques fonds après un, deux, ou trois tours révolus, le premier Joueur a plus de droit d'y prétendre que les autres, sur lesquels ces fonds peuvent manquer.

POUSSER LES CASES. On pousse les cases quand deux ou plusieurs *cases* se touchent, & qu'on fait un coup qui transporte la derniere immédiatement avant la premiere; en sorte qu'elles se touchent encore après avoir joué, comme elles se touchoient auparavant. Ainsi au lieu d'enlever les deux dames de cette derniere *case*, pour les porter en avant sur la *fleche* qu'elles doivent occuper, on ne fait que *pousser*, ou avancer toutes ces *cases* à la fois, de l'espace d'une *fleche*; ce qui produit le même effet que si l'on eut transf-

porté les deux dames de la derniere *case* avant les autres. On ne *pousse* ordinairement les *cases* que pour jouer un *doublet* ; pour *double-deux*, on doit *pousser* deux *cases* ; pour *ternes*, trois ; pour *carmes*, quatre ; & pour *quines*, cinq.

PRENDRE SON COIN, est expliqué ci-devant au terme de *coin-de-repos*.

PRIVILÉGE, se dit des *jans* où l'on *conserve par impuissance*, comme il est expliqué ci-devant au terme de *conserver*, deuxiéme article.

PRIVILÉGE, *conserver par privilege*. Le *privilége* du *jan-de-retour*, quand le Joueur a son *plein* & toutes ses dames dans cette derniere *table*, est de jouer les *dames surnuméraires* que le coup de dés porte sur le bord du *tablier*, & de compter la *bande* pour une *fleche* ; ou, s'il n'a pas tout *dedans*, de jouer *tout-d'une* la dame qui lui reste dans l'ancien *grand-jan* de l'adversaire, quand le coup de dés la porte également sur le bord du Trictrac. Il *conserve* alors *par privilége*, comme aupara-

vant il *conservoit par impuissance.* Ce privilége est commun aux deux Joueurs ; & celui qui pouvant *conserver par privilége*, ne le fait pas, doit être envoyé à l'*école.*

PRIVILÉGE de rompre les dés. On appelle encore *privilége* le droit qu'un Joueur a de rompre le dé de l'adversaire. (Voyez *rompre*, deuxiéme article.)

PUISSANCE. Prendre son coin par puissance, se dit quand l'un des Joueurs fait un coup de dés qui porte deux de ses dames dans le *coin* vuide de l'adversaire ; ce qui donne au premier le droit, ou la *puissance* de prendre le sien. (Voyez *coin-de-repos.*)

Q

QUEUE, *queue des jetons*, s'entend des jetons seulement qu'on met à la *queue* dans la partie du *Trictrac-à-écrire*, ou dans celle du *Trictrac-à-tourner*, chaque fois que l'on est *marqué*, afin de ne pas jouer plus ou moins de coups que la partie n'en doit avoir : & cette *queue* plus ou moins forte,

ſelon le nombre des *marqués*, & le nombre des jetons que l'on eſt convenu de mettre à chaque *marqué*, eſt au profit de celui qui ſe trouve avoir le plus de fiches & de jetons à la fin de la partie. (Voyez *jetons*, quatriéme article ; & *marqués*, premier article.)

QUEUE, queue des marqués. Quand on joue les *paris* au *Trictrac-à-écrire*, qui, comme on l'a dit, ne ſont que de quatre jetons par chacun des *marqués* que l'un des Joueurs a de plus que l'autre, on y comprend toujours une *queue* de deux fiches ou de vingt jetons, qu'on regarde comme faiſant partie deſdits *paris*. (Voyez *marqués*, deuxiéme article ; & *paris*.)

QUEUE, queue en argent. Si dans la même partie du *Trictrac-à-écrire*, ou du *Trictrac-à-tourner*, on juge à propos de jouer une *queue* générale *en argent*, indépendamment de la *queue des jetons* & de celle des *marqués* dont on vient de parler, on convient d'abord du prix ; & cette *queue* ſe paye enſuite à celui qui gagne

celle des jetons, par le perdant ou par les perdans, en ſus de ce qu'ils perdent d'ailleurs de fiches & de jetons qu'ils ſont tenus de racheter, en raiſon de la quantité perdue par chacun d'eux, & de la valeur de chaque fiche.

QUEUES, les deux queues. Quand on joue les *deux queues*, il eſt toujours ſous-entendu d'une part, que c'eſt de la *queue des jetons* & de la *queue des paris* ou des *marqués* dont on veut parler, & d'autre part, que le *pari* qu'on fait en argent, ou autrement, de gagner l'une & l'autre de ces *queues*, eſt indépendant du fond du jeu. Dans le *Trictrac-à-écrire*, comme dans le *Piquet-à-écrire*, on joue aſſez ordinairement *les deux queues*; ſoit pour gagner davantage, ſi on les gagne toutes deux; ſoit dans l'eſpérance de perdre moins, ſi perdant l'une, on vient à gagner l'autre, comme cela arrive ſouvent.

QUINES. On ſe ſert de ce terme quand les dés amènent deux *cinq*.

R

RATEAU, cases alternes. C'eſt mal à propos que quelques perſonnes donnent le nom de *margot-la-fendue* à ce qu'on nomme *rateau;* puiſque celui-ci ne ſe dit guère que des *caſes alternes* dans le *grand-jan*, & que par celle-là on entendoit deux *dames découvertes* dans le *petit-jan*, à une *fleche* de diſtance l'une de l'autre, entre leſquelles le nombre amené par les dés réunis, pouvoit porter une dame du Joueur, ſans *battre* ni l'une ni l'autre. (Voyez ci-devant les termes de *caſes alternes*, & de *margot-la-fendue.*)

REMPLIR, eſt ci-devant expliqué au mot *plein.*

REMPLIR DE NOUVEAU, ou *refaire ſon plein.* Quand on a *rompu*, on peut *remplir de nouveau*, ou *refaire ſon plein* une ſeconde, & même une troiſiéme fois ſi les dés ſont favorables.

REMPLIR EN PASSANT, ſe dit quand l'un des Joueurs peut, de l'une de

ses dames, couvrir la derniere *demi-case* de l'un de ses *jans*, & qu'il est obligé de lever ou de découvrir une autre dame plus éloignée, n'en ayant pas d'autre à jouer pour exprimer les points de son autre dé. *Remplir en passant*, est donc *remplir* & *rompre* dans le même coup, qui ne se marque point.

RENTRER EN BREDOUILLE. On se sert de ce terme quand l'un des Joueurs ayant été *débredouillé*, fait un grand coup qui lui rend la *bredouille* pour les trous à prendre en sus du premier trou, & qui lui procure l'avantage de marquer trois trous à la fois, & quelquefois cinq.

REPOS pour battre. Lorsque l'adversaire a dans la *table* de son *grand-jan*, une *dame découverte* qu'on *bat* de l'un des dés, c'est un *passage* sur lequel on peut se *reposer*, comme sur une *fleche* vuide, pour *battre* une autre *dame découverte* dans la *table* de son *petit-jan*, sur laquelle vont les points des deux dés ensemble.

REPOS pour passer. On ne peut se *re-*

poser sur une *fleche* où il y a une *demi-case*, pour *passer au jan-de-retour* : il faut que la *fleche* soit totalement vuide, pour avoir ce *passage* permis.

REPRENDRE SON COIN. Quand on a quitté son *coin*, on peut le *reprendre par effet*, ou par *puissance* si l'adversaire n'a pas le sien.

REPRISE ou *relevé.* C'est quand après avoir marqué un ou plusieurs trous, & *s'être-en-allé*, on recommence à mettre les dames en *piles*, pour achever le *tour du Trictrac*, s'il n'est pas fini.

RETOUR. (Voyez les termes de *jan-de-retour*, *jeu de retour*, & *passer au retour.*)

RÈVIRER, *tourner une case* ; c'est découvrir une *case* pour en former, ou pour en couvrir une autre plus avancée. *Revirer* se dit encore quand, ne manquant que la *case de l'écolier* sur la dixiéme *fleche* pour avoir son *plein*, on prend deux dames sur les *fleches* du *six* & du *sept* pour la former, & pour *remplir* ensuite par les deux *demi-cases* qu'on vient de faire.

ROIS. Terme dont on ſe ſert au *Trictrac-à-écrire*, comme au *Piquet-à-écrire*, pour déſigner le nombre de coups ou de *marqués* que doit avoir la partie. Une partie en ſix *rois*, eſt de douze *marqués*, comme celle de douze *rois* eſt de vingt-quatre *marqués*, parce que chaque *roi*, aller & venir, fait deux coups ou deux *marqués*.

ROMPRE, eſt un terme oppoſé à celui de *conſerver*, comme *tenir* eſt oppoſé au terme de *s'en-aller*. *Rompre ſon plein*, c'eſt être obligé de lever l'une des dames qui le compoſent, faute de pouvoir exprimer les points des dés avec d'autres dames.

ROMPRE LES DÉS. Il eſt permis à un Joueur de rompre les dés de l'adverſaire, en y portant la main avant qu'on puiſſe en appercevoir les points, à moins qu'on ne ſoit convenu du contraire; mais ſi l'on ne veut pas paſſer pour mauvais joueur, il ne faut pas abuſer de cette permiſſion. (Voyez *privilége*, troiſiéme article.) Quand il arrive qu'un dé pirouette trop long-tems, il

eſt d'uſage que l'adverſaire l'arrête avec ſon cornet, & le point eſt bon; mais comme il ſe trouve des Joueurs à qui cela peut faire de la peine, il vaut encore mieux attendre que ce dé s'arrête de lui-même.

S

SANS BOUGER, ſe dit d'un coup qui donne juſtement le nombre de points qu'il faut pour marquer un ou pluſieurs trous : en ſorte que ſi l'on avoit déja quelques points avant ce coup-là, & qu'on ne veuille ou qu'on ne puiſſe pas *s'en-aller*, on les conſerve en laiſſant le jeton qui les marque, à ſa place : on ôte ſeulement celui de l'adverſaire dont les points doivent être effacés. (Voyez les termes de *partie*, deuxiéme & troiſiéme articles; & de *trou*, dernier article.)

SERRER SON JEU, eſt extrêmement dangereux; c'eſt s'ôter la facilité de *remplir*, ce qu'on évite en ſe conſervant, autant qu'on le peut, des *cinq* & des *ſix* à jouer.

SIMPLE, coup ſimple. On entend par ces termes deux dés dont les points ſont différens, comme *trois & deux*, *cinq & quatre*, *deux & as*, &c.

SIMPLE, partie ſimple, en parlant d'un *trou*, eſt expliqué ci-devant au terme de *partie*, troiſiéme article.

SIMPLE, partie ſimple, en parlant d'un *tour de Trictrac*, eſt expliqué *idem* au terme de *partie*, premier article.

SONNÈS. Terme de Trictrac, qui ſignifie les deux *ſix*, lorſqu'ils viennent enſemble.

SORTIR LES DAMES. On ſe ſert de ce terme au *jan-de-retour*, quand on tire les dames *hors du Trictrac.* (Voyez ci-devant les termes *hors du tablier*, & *lever.*)

SUR-CASE, ou *dame ſurnuméraire*, c'eſt la même choſe. (Voyez *caſe*, ſeptiéme article.)

T

TABLIER, table. Le *tablier* eſt généralement tout le Trictrac, & les quatre *tables*

tables en font la plus grande partie : pour les diſtinguer, on leur donne les noms des *jans* qui s'y font. (Voyez les termes de *jans* & de *Trictrac*, premier article.)

TALON ou *piles*, c'eſt la même choſe, puiſque par-là on entend également la premiere *fleche* ſur laquelle on raſſemble les dames au commencement d'une partie ou d'une repriſe : cependant ſi le dernier de ces termes ſemble exprimer mieux que le premier, dans un commencement de partie, ce qu'on veut qu'il exprime, parce qu'alors les dames ſont effectivement en *piles*, il ne paroît pas convenir auſſi-bien, lorſqu'il n'y a plus qu'une dame ou deux ſur cette premiere *fleche*; & encore moins, lorſqu'il n'y en reſte plus du tout. Au ſurplus on peut les employer l'un ou l'autre, ſelon les circonſtances. (Voyez *piles*, premier article.)

TENIR, *ne pas s'en-aller.* Il eſt permis au Joueur qui marque un ou pluſieurs trous provenus des points de ſes dés, de *tenir*, ou de *s'en-aller*; mais on eſt obligé de

tenir, quand le trou, ou les points pour l'achever, proviennent des dés de l'adversaire.

TERNES, signifie les deux *trois* quand ils viennent ensemble.

TIRER, *tirer au sort pour la primauté*, est expliqué ci-devant, au terme de *dés*, deuxiéme article. (Voyez *coup-&-dé*.)

TIRER, *tirer une dame*, *lever ou sortir une dame*; c'est la mettre *hors du tablier*, lorsqu'elle ne peut pas être jouée au *jan-de-retour*. On *tire* toujours, autant qu'il est possible, les dames les plus reculées, ou les plus éloignées du bord, afin de pouvoir ensuite *tirer* les autres plutôt, & par toutes sortes de points, pour profiter de l'avantage accordé à celui qui *sort* le premier. (Voyez les termes *hors du tablier*, *lever*, & *sortir les dames*.)

TOUR DU TRICTRAC. Il faut douze trous pour gagner le *tour*, qui signifie la partie entiere.

TOURNER UNE CASE, *ou revirer*, se dit quand d'une *case* déja faite, on ôte

une dame pour en compoſer une autre *caſe* plus avancée, en y joignant une autre dame. Les bons Joueurs ne négligent pas cette occaſion d'*avancer leur jeu*, quand elle ſe préſente. (Voyez *revirer.*)

TOUT-A-BAS. On ſe ſert de ce terme quand, pour exprimer les points des dés, on *abat*, ou joue deux dames des *piles.*

TOUT-D'UNE, ſe joue d'une ſeule dame des *piles*, ou par *tranſport* lorſqu'elle eſt *abattue*, ſelon le nombre des points amenés par les deux dés enſemble.

TRANSPORT. On appelle *jouer par tranſport*, toutes les dames qui ſont *abattues* des *piles*, dont on fait des *caſes* ou *demi-caſes.*

TRICTRAC. Le *tablier* ou *Trictrac*, qui porte ordinairement ſur le revers un *Echiquier* ou *Jeu de dames*, eſt un quarré-long, qui ſe plie en deux par le moyen de deux charnieres, & qui ſert après le jeu, à renfermer dans ſa capacité, formée par la hauteur des *bandes* réunies, les da-

mes, cornets, dés, jetons, fichets, bobeches, &c. Il en eſt d'autres qui ſont portés ſur un pied de table, & qui ne ſe plient point. Ceux-ci, au moyen d'un deſſus qui les couvre, & qui pour l'ordinaire eſt garni d'un côté, de baſane ou de maroquin noir, & de l'autre, d'un tapis vert de drap ou de velours, ſervent de Trictrac, en ôtant ce deſſus de table, & de Bureau, en le remettant, ou de Table de piquet, ſelon l'uſage qu'on en veut faire. On fait des Trictracs de différentes grandeurs & de différentes matieres; & le noyer, le bois de paliſſante, l'ébene, l'yvoire & la marquèterie, y ſont aſſez communément employés.

TRICTRAC-A-ÉCRIRE, & *TRICTRAC-A-TOURNER*. C'eſt, ainſi que la *poule*, un jeu particulier, imaginé ſans doute, pour amuſer trois perſonnes à la fois, qui manquent d'un quatriéme pour faire deux parties. La façon de jouer eſt la même qu'à la partie ordinaire; mais on joue aux *trous* & aux *marqués*, & le nombre de ces *mar-*

qués eſt fixé, ainſi qu'au Jeu du *Piquet*, à douze ou à vingt-quatre. On convient d'un prix quelconque pour chaque trou, & l'on donne à chaque Joueur, pour ſervir aux payemens, un certain nombre de fiches & de jetons qui ont chacun une valeur déterminée.

Après avoir tiré au ſort le rang des Joueurs, les deux premiers commencent à jouer, & celui des deux qui fait le plutôt ſix trous, (pourvu toutefois que le dernier de ces trous provienne de ſon dé,) peut quitter, s'il veut, & *marquer* l'autre pour les trous que celui-ci a de moins; c'eſt-à-dire, faire payer au perdant le nombre de trous dont il eſt marqué, avec deux jetons en ſus pour la *conſolation*, & deux autres jetons de *conſolation* au troiſiéme Joueur qui prend la place de celui qui a marqué. On doit ſur-tout avoir attention de faire mettre par celui qui perd, un jeton ou deux à la *queue*, pour le *marqué*, ſelon ce qu'on eſt convenu d'y mettre, afin de ne pas faire plus de coups

qu'il ne faut, & de ne pas expofer par-là celui qui l'auroit gagnée, à la perdre. Si on joue la *grande-bredouille*, tous ces payemens doivent être doubles, à l'exception du *marqué* qu'on met à la *queue*, qui eft toujours le même.

Quand l'un des Joueurs a un beau jeu par comparaifon à celui de fon adverfaire, au lieu de quitter à fix trous, il doit continuer & profiter, autant qu'il peut, de tous fes avantages; mais dès qu'il *lève* ayant fix trous ou plus, le jeu eft fini pour ce *marqué*-là, & il doit fe retirer jufqu'à ce que fon tour revienne. Le troifiéme alors prend fa place & joue avec le perdant, qui à fon tour cède la fienne au premier, foit qu'il ait marqué, ou qu'il ait encore été marqué : de façon que chaque Joueur joue alternativement avec chacun de fes adverfaires; & l'on fuit la même marche jufqu'à ce que le nombre des coups, ou des *marqués*, foit complet & la partie finie. Pour lors chacun compte fes fiches & fes jetons : celui qui en a le plus, gagne

la *queue des jetons*, & en outre la *queue en argent*, (ſi on en a joué une,) que les deux autres lui payent, en ſus de ce qu'ils perdent d'ailleurs pour les fiches & les jetons qui leur manquent.

On peut également jouer le *Trictrac-à-écrire*, à deux, à trois, ou à quatre. A deux, il eſt de vingt-quatre *marqués*, ou de douze rois, ainſi que le *Piquet-à-écrire*. Cependant, comme la partie de vingt-quatre *marqués* eſt fort longue, on la réduit communément à la moitié, comme on fait un *demi-piquet*. A trois, la partie n'eſt que de douze *marqués* : on l'appelle alors *Trictrac-à-tourner*, comme on dit *Piquet-à-tourner*, parce qu'on joue chacun à ſon tour, & tour à tour avec chaque adverſaire. A quatre, chacun joue pour ſoi, ou l'on ſe met deux contre deux, quand il arrive que deux Joueurs ne veulent pas jouer l'un contre l'autre. Dans le premier cas ; c'eſt-à-dire, quand chacun joue pour ſon propre compte, la partie ſe joue comme à trois ; & dans le ſecond, comme

à deux. (Voyez ci-devant les termes de *consolation ; jetons*, deuxiéme & troisiéme articles; *marqués*, en quatre articles; *paris; queues*, en quatre autres articles; & *rois.*)

TROU. Il y en a vingt-quatre en tout, autant que de *fleches ;* & ces *trous* sont placés sur les *bandes* du Trictrac, moitié d'un côté & moitié de l'autre, devant chaque Joueur, pour y marquer ceux qu'il gagne. Ainsi chacun en a douze, parce qu'il faut douze *trous* pour faire le *tour du Trictrac*, comme il faut douze points pour faire un *trou.*

TROU OUBLIÉ. Lorsqu'on achève douze points, ou qu'on fait douze points *sans bouger* étant en *bredouille*, au lieu d'un *trou*, on doit en marquer deux; mais si par oubli, ou par inadvertance, on n'en marque qu'un, ce *trou oublié* est perdu pour l'un & pour l'autre des Joueurs, parce qu'on ne fait pas *école de partie.* (Voyez *école de trou*, & *faute sans école.*)

TROU SANS BOUGER. On marque un

trou ſans bouger, quand on gagne douze points d'un ſeul coup, ou qu'on fait un coup qui rapporte exactement douze points. Alors on laiſſe ſon jeton où il eſt, & l'on démarque les points de l'adverſaire, s'il en a. — Quand celui qui fait ces douze points en un ſeul coup, eſt en *bredouille*, il doit marquer deux *trous ſans bouger*. De même ſi quelqu'un faiſoit préciſément vingt-quatre points en un ſeul coup, il marqueroit trois *trous ſans bouger*, & quatre, s'il étoit en *bredouille*. (Voyez les termes de *partie bredouille* & *ſans bouger*.)

CHAPITRE IX.

VALEUR DES COUPS, OU TARIF GÉNÉRAL DE TOUS LES POINTS QU'ON PEUT FAIRE AU TRICTRAC.

1°. *Pour les jans qui n'ont lieu qu'au commencement du Jeu, & qui n'arrivent que rarement.*

Points.

LE jan-de-rencontre ne se marque plus : il valoit au second Joueur, par simple . . . . 4.
& par doublet . . . . 6.

Le jan de trois coups, autrement dit jan-de-six-tables, qui ne peut jamais se faire par doublet, vaut . . . 4.

Le jan-de-deux-tables, ou des deux coins, par simple . . . . 4.
& par doublet . . . . 6.

Le contre-jan-de-deux-tables, par simple . . . . 4.
& par doublet . . . . 6.

Le jan-de-méséas, (ou les as du

Points.

coin,) vaut par ſimple........... 4.
& par doublet.................. 6.
Le contre-jan-de-méſéas, par ſimple......................... 4.
& par doublet.................. 6.

2°. *Dans les jans ordinaires.*

Remplir quelque jan que ce ſoit, d'une ſeule façon, par ſimple..... 4.
& par doublet.................. 6.
Remplir par ſimple, de deux façons.......................... 8.
& de trois façons............... 12.
Remplir par doublet de deux façons, autrement dit par double-doublet....................... 12.
Conſerver; conſerver par impuiſſance, ou conſerver par privilége; tant qu'on conſerve, pour chaque coup que l'on joue, par ſimple.... 4.
& par doublet.................. 6.

3°. *Dans la table du petit-jan.*

Chaque dame battue dans la table

Points.

du petit-jan, vaut par ſimple, d'une façon........................ 4.
de deux façons.................. 8.
& de trois façons................ 12.
Par doublet, d'une façon....... 6.
& de deux façons............... 12.
Margot-la-fendue ne ſe marque plus ; celui qui la faiſoit, perdoit par ſimple...................... 2.
& par doublet.................. 4.

4°. *Dans la table du grand-jan.*

Chaque dame battue dans la table du grand-jan, par ſimple, d'une façon, 2.
de deux façons.................. 4.
& de trois façons.............. 6.
Par doublet, d'une façon....... 4.
& de deux façons............... 8.
Battre le coin, par ſimple...... 4.
& par doublet.................. 6.
La pile de miſere, quand on la jouoit, valoit à celui qui la faiſoit, & pour chaque coup qu'il la conſer-

Points.

voit, par ſimple . . . . 4.
& par doublet . . . . 6.

Pour chaque dame qu'on ne peut jouer, on perd deux points. Il n'importe que le coup de dés ſoit un coup ſimple ou un doublet; mais on eſt obligé de jouer le plus gros nombre quand on le peut. Ci pour chaque dame non jouée . . . . 2.

5°. *Dans les tables du jan-de-retour.*

Les tables du retour qu'on appelle auſſi troiſiéme & quatriéme tables, n'étant autre choſe que les tables du grand & du petit-jan de l'adverſaire, il s'enſuit que les dames battues dans les tables du retour, valent autant de points que les dames battues dans les tables du grand-jan & du petit-jan.

Celui qui a levé le premier au jan-de-retour, gagne, lorſque ſon dernier coup eſt ſimple . . . . 4.

Points.

par doublet . . . . 6.
& a le dé pour recommencer.

Tous ces points doivent être marqués avant que de toucher ses dames pour jouer, sous peine d'école.

Jan-qui-ne-peut, ou chaque dame battue-à-faux, vaut autant à l'adversaire, qu'elle eût valu au Joueur, s'il l'eût battue pour lui.

Les écoles sont toutes d'autant de points qu'en a oubliés, ou qu'en a marqués de trop celui qui les a faites.

Remarque générale sur le doublet.

On peut voir par le Chapitre III, & par le Tarif ci-devant, que toute dame battue par doublet, le coin battu par doublet, le plein fait ou conservé par doublet, & généralement tout ce qui peut donner des points, ne vaut que deux points de plus par doublet que par simple.

F I N.

TABLE DES CHAPITRES ET DES MATIERES.

AVERTISSEMENT, ... pag. *i*.

CHAPITRE I.

Instruction préliminaire sur le Jeu du Trictrac, ... 1.

CHAPITRE II.

Des jans, ... 9.

§. *I.* *Du jan-de-trois-coups*, ... 10.
§. *II.* *Du jan-de-deux-tables*, ... 11.
§. *III.* *Du contre-jan-de-deux-tables*, 12.
§. *IV.* *Du jan-de-méséas*, ... ibid.
§. *V.* *Du contre-jan-de-méséas*, ... 13.
§. *VI.* *Du petit-jan*, ... ibid.
§. *VII.* *Du grand-jan*, ... 16.
§. *VIII.* *Du jan-de-retour*, ... 23.

CHAPITRE III.

Des dames battues dans les différentes tables, ... pag. 27.

§. I. *Dames battues dans la table du grand-jan*, ... 28.

§. II. *Dames battues dans la table du petit-jan*, ... 29.

§. III. *Dames battues dans les tables du retour*, ... 30.

§. IV. *Jan-qui-ne-peut, ou battre-à-faux*, ... 31.

CHAPITRE IV.

Du coin-de-répos, ... 32.

§. I. *Avantages du coin*, ... 34.

§. II. *Modèles de réflexions sur ce qui doit engager à prendre son coin, ou à ne le prendre pas*, ... 35.

§. III. *Observation essentielle*, ... 38.

§. IV. *Autre exemple*, ... 42.

CHAPITRE

CHAPITRE V.

Des combinaisons des dés, pag. 45.

§. I. *Combinaisons des onze nombres, ou points différens, qui peuvent être amenés dans les divers coups de dés du Jeu de Trictrac*, (premiere Table.) .... 46.

§. II. *Démonstrations desdites combinaisons, & conséquences qui en découlent*, ... 47.

§. III. *Combinaisons des points qui peuvent également être amenés par l'un des dés pris séparément, ou avec les deux dés réunis*, (seconde Table.) .... 53.

§. IV. *Raisons des différences de la premiere à la seconde Table*, ... 54.

§. V. *Résumé des différences de l'une à l'autre Table*, ... 59.

§. VI. *Avis sur les combinaisons des dés*, ... ibid.

§. VII. *Résultat*, ... 66.

CHAPITRE VI.

De quelques autres Règles du Trictrac, ... pag. 68.

Précis des Règles du Trictrac, concernant le coin, *le* plein, *le* retour, *la* sortie, *& les différentes espèces d'*écoles; *avec des exemples relatifs à quelques-unes de ces Règles*, ... 76.

§. *I. Loix du coin*, ... ibid.

§. *II. Loix du plein*, ... 81.

§. *III. Loix du retour*, ... 83.

§. *IV. Loix de la sortie*, ... 87.

§. *V. Des écoles en général*, ... 91.

1°. *Ecoles simples*, ... 94.

2°. *Fausse école*, ... 97.

3°. *Augmentation d'école*, ... 99.

4°. *Ecole de l'école*, ... 104.

5°. *Ecole de privilége*, ... 105.

6°. *Ecoles particulieres*, ... ibid.

7°. *Ecole de partie ou de trou, & école de douze points & plus*, ... 107.

Autre exemple d'une école de points, ... pag. 109.
8°. *Ecole sans école, ou faute sans école,..* 112.
Exemple fait à plaisir du plus grand coup qu'on puisse faire au Trictrac, & question y relative,...................... 113.
9°. *Ecole de deux jetons,...........* 116.
10°. *Obligation de marquer l'école entiere,* 118.
11°. *Ecole faite à dessein par moins,....* 120.
12°. *Ecole faite à dessein par trop,.....* 121.
13°. *Ecole rétroactive,..............* 124.

CHAPITRE VII.

De la façon de conduire son jeu, 127.

§. I. *Modèles de réflexions sur ce qui peut engager à tenir, ou à s'en-aller à propos,................* 133.
§. II. *Conseils généraux pour bien jouer le Trictrac,.............* 138.
§. III. *Exemples des calculs de combinaisons sur les nombres qui ne peuvent se faire que par les deux dés réunis; & 1°. sur le nombre 7.....* 151.
2°. *Sur le nombre 7, & sur le nombre 8..* 155.

3°. *Sur les nombres 7 & 8, & sur les nombres 9 & 12* . . . . pag. 157.
4°. *Sur les nombres 7, 8, & 9, & sur les nombres 10 & 11* . . . . 161.
§. IV. *Modèle des calculs de combinaisons sur différens nombres indistinctement amenés par les dés* , . . . 168.
§. V. *Observations relatives à la façon de conduire son jeu en différentes circonstances* , ... 183.
1°. *Sur l'attention qu'on doit avoir, dès le commencement d'une partie, de ne rien négliger, si l'on veut jouer avec avantage* , ... ibid.
2°. *Sur l'importance de se donner un six, quand il ne manque qu'une dame au plein* , ... 185.
3°. *Sur la préférence qu'on doit donner au cinq, quand on ne peut pas se donner un six* , ... 187.
4°. *Sur le choix que l'on doit faire de deux points inférieurs de préférence à un point supérieur, quand il ne manque de même qu'une dame au plein* , ... 190.
5°. *Sur la case dite de l'écolier, par laquelle on doit achever le plein, autant que faire*

se peut, ... pag. 192.
6°. *Sur la néceſſité d'étendre ſon jeu, quand il ne manque pareillement qu'une dame au plein,* . . . . 194.
7°. *Sur le choix que l'on peut faire d'un coup ſimple ou d'un doublet, quand il manque une caſe entiere au plein, & de la préférence qu'on doit donner au premier, à danger égal,* . . . . 196.
8°. *Sur le tems propre à mettre dedans, quand il ne manque qu'une caſe au plein,* . . 199.
9°. *Sur l'attention qu'on doit avoir au jeu, & ſur-tout aux points de l'adverſaire, avant que de haſarder à mettre dedans,* . . 202.
10°. *Sur la néceſſité d'éloigner le danger, ou d'avoir du moins plus de combinaiſons pour ſoi que contre ſoi, quand on ne peut pas entiérement ſe mettre à couvert,* . . . 213.

Etat de comparaiſon des diverſes combinaiſons pour & contre, *qui réſultent des différentes façons de jouer le coup rapporté dans les 9*[e]. & 10[e]. *Obſervations,* . . . . 243.

Réſultat dudit Etat de comparaiſon & du détail qui le précéde, ... ibid.

11°. *Sur la néceſſité de bien examiner le jeu de l'adverſaire, quand il eſt ſur le point de remplir, afin de lui donner les coups qui lui ſont contraires,* . . . . pag. 248.
12°. *Sur la néceſſité de mettre dedans, pour forcer l'adverſaire à s'en-aller, quand on a un mauvais jeu, & qu'on craint d'être enfilé,* . . . . 253.
13°. *Sur le choix qu'on doit faire des points qu'on peut ſe donner pour remplir, par comparaiſon au jeu de l'adverſaire,* . . . . . 255.
14°. *Sur l'attention qu'on doit avoir en rempliſſant, de reſter maître du jeu, quand on n'a pas au moins de quoi tenir trois coups,* . . . . 258.
15°. *Sur l'obligation où l'on ſe trouve quelquefois d'ouvrir ſon jeu pour ſe couvrir,* . . 260.
Autre exemple, ... 262.
16°. *Sur les efforts que l'on doit faire pour obliger l'adverſaire à rompre ſon plein, quand on a déja rompu le ſien, en ne lui laiſſant pour cet effet que le moins de paſſage poſſible,* . . . . 266.
17°. *Sur le cas où l'on peut paſſer une dame au retour, plutôt que de perdre ſon jeu,* . . . 269.
18°. *Sur les efforts qu'on doit faire pour ſe couvrir, quand on a été obligé de paſſer*

une dame au retour, & que cette dame est très-exposée, ...pag. 272.
19°. *Sur la prévoyance qu'on doit avoir en jouant un coup, de quelle maniere on pourra jouer le coup suivant,* .... 274.
20°. *Sur les ressources qu'on doit chercher à tirer de son jeu, à la fin d'une partie, quand elle paroît décidée en faveur de l'adversaire par la disposition du sien; & sur l'attention qu'on doit avoir particuliérement de se garantir des coups qui lui sont contraires,* .... 277.
§. VI. *Tout se joue en rigueur au Trictrac,* .... 283.

CHAPITRE VIII.

Explication par ordre alphabétique des termes en usage au Jeu du Trictrac, ... 287.

Nota. On a compris dans ce Chapitre, aux lettres P & T, l'explication des jeux particuliers de la *Poule* & du *Trictrac à écrire*, avec la maniere dont ils se jouent. Comme les Règles de ces jeux pour la façon

de jouer & de marquer, ſont les mêmes que celles de la Partie ordinaire, on n'a pas cru devoir en faire des Chapitres ſéparés. (*Voyez les pages* 336 *&* 356.)

CHAPITRE IX.

Valeur des coups, ou Tarif général de tous les points qu'on peut faire au Trictrac, ... pag. 362.

1°. *Pour les jans qui n'ont lieu qu'au commencement du jeu, & qui n'arrivent que rarement*, ... ibid.
2°. *Dans les jans ordinaires*, ... 363.
3°. *Dans la table du petit-jan*, ... ibid.
4°. *Dans la table du grand-jan*, ... 364.
5°. *Dans les tables du jan-de-retour*, ... 365.
Remarque générale ſur le doublet, ... 366.

Fin de la Table des Chapitres & des Matieres.

APPROBATION.

APPROBATION.

J'AI lu par l'ordre de Monſeigneur le Garde des Sceaux, un Manuſcrit intitulé: *Le Jeu du Trictrac*, &c. par M. J. M. F. Les amuſemens de l'eſprit & du corps ſont preſqu'auſſi néceſſaires que la ſatisfaction des beſoins de premiere néceſſité : ceux qui travaillent à nous procurer des plaiſirs innocens ou légitimes, ont donc quelque droit à la reconnoiſſance de leurs ſemblables ; ainſi nous croyons que le Public ne verra point avec indifférence un Ouvrage où l'on a ſauvé la diffuſion, ſans nuire à la clarté. A Paris, ce 4 Novembre 1775.

Signé, l'Abbé DE LA CHAPELLE.

PRIVILÉGE DU ROI.

LOUIS, par la grace de Dieu, Roi de France & de Navarre : A nos amés & féaux Conſeillers, les Gens tenans nos Cours de Parlement, Maîtres des Requêtes ordinaires de notre Hôtel, Grand-Conſeil, Prévôt de Paris, Baillifs, Sénéchaux, leurs Lieutenans Civils, & autres nos Juſticiers qu'il appartiendra : SALUT. Notre amé le ſieur NYON, Libraire, Nous a fait expoſer qu'il deſireroit faire imprimer & donner au Public *le Jeu du Trictrac*; s'il Nous plaiſoit lui accorder nos Lettres de Permiſſion pour ce néceſſaires. A CES CAUSES, voulant favorablement traiter l'Expoſant, Nous lui avons permis & permettons par ces Préſentes, de faire imprimer ledit Ouvrage autant de fois que bon lui ſemblera, & de le vendre & débiter par tout notre Royaume, pendant le temps de trois années conſécutives, à compter du jour de la date des Préſentes : FAISONS défenſes à tous Imprimeurs, Libraires, & autres perſonnes, de quelque qualité & condition qu'elles ſoient, d'en introduire d'impreſſion étrangere dans aucun lieu de notre obéiſſance : A LA CHARGE que ces préſentes ſeront enregiſtrées tout au long ſur le Regiſtre de la Communauté des Imprimeurs & Libraires de Paris,

dans trois mois de la date d'icelles ; que l'Impreſſion dudit Ouvrage ſera faite dans notre Royaume, & non ailleurs, en bon papier & beaux caractères, conformément aux Réglemens de la Librairie, & notamment à celui du 10 Avril 1725, à peine de déchéance de la préſente Permiſſion ; qu'avant de l'expoſer en vente, le manuſcrit qui aura ſervi de copie à l'Impreſſion dudit Ouvrage, ſera remis dans le même état où l'Approbation y aura été donnée, ès mains de notre très-cher & féal Chevalier, Garde des Sceaux de France, le ſieur HUE DE MIROMÉNIL ; qu'il en ſera enſuite remis deux Exemplaires dans notre Bibliothèque publique, un dans celle de notre Château du Louvre, un dans celle de notre très-cher & féal Chevalier, Chancelier de France, le ſieur DE MAUPEOU, & un dans celle dudit ſieur HUE DE MIROMÉNIL : le tout à peine de nullité des Préſentes : DU CONTENU deſquelles vous MANDONS & enjoignons de faire jouir ledit Expoſant & ſes ayans-cauſe, pleinement & paiſiblement, ſans ſouffrir qu'il leur ſoit fait aucun trouble ou empêchement. VOULONS qu'à la copie des Préſentes, qui ſera imprimée tout au long, au commencement ou à la fin dudit Ouvrage, foi ſoit ajoutée comme à l'original. COMMANDONS au premier notre Huiſſier ou Sergent ſur ce requis, de faire pour l'exécution d'icelles, tous actes requis & néceſſaires, ſans demander autre permiſſion, & nonobſtant clameur de Haro, Charte Normande, & Lettres à ce contraires : CAR tel eſt notre plaiſir. DONNÉ à Paris, le vingt-neuviéme jour du mois de Novembre, l'an de grace mil ſept cent ſoixante-quinze, & de notre regne le deuxiéme. Par le Roi en ſon Conſeil.

Signé, LE BEGUE.

Regiſtré ſur le Regiſtre XX de la Chambre Royale & Syndicale des Libraires & Imprimeurs de Paris, N°. 467, fol. 60, conformément au Réglement de 1723. A Paris, ce 7 Décembre 1775.

Signé, HUMBLOT, *Adjoint.*

De l'Imprimerie de CHARDON, rue Galande.